SET

CINEMA & VÍDEO ESPECIAL

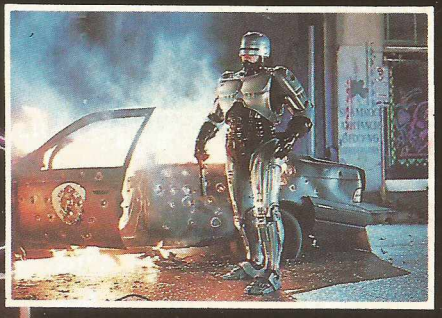
TERROR E FICÇÃO

EDITORA AZUL

SHOCKER

100.000 VOLTS DE TERROR

UM VILÃO QUE AMEAÇA FREDDY KRUEGER



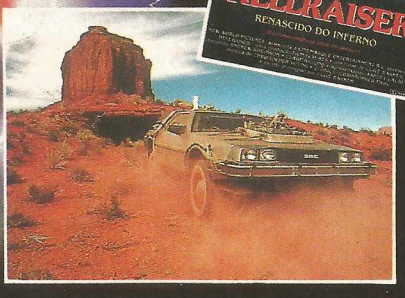
ROBOCOP 2

DE LATARIA NOVA

GRÁTIS!

2 SUPERPOSTERS

HELLRAISER E DE VOLTA PARA O FUTURO 3



GREMLINS 2

JOE DANTE FALA SOBRE A VOLTA DOS ANARQUISTAS

5686 0001 - Ed. 36T - Cr$ 250,00

Y&R

VIDEO-S

TOTAL STEREO-4 CABEÇAS

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

SAPIENS.

A tecnologia dos videocassettes vem evoluindo de maneira espantosa. O novo vídeo PVC-5500 Philco-Hitachi é o melhor exemplo disso: com 4 cabeças, ele garante a melhor imagem que você já viu, inclusive em pausa e câmera lenta com velocidade variável sem ruído. O PVC-5500 é Total Stereo, para envolver você em cada cena com o som que vai falar mais alto a sua sensibilidade. Ele é a mais completa máquina de emoções: faz rir, chorar, tremer, se comover, gargalhar.

Para programar toda esta emoção basta apertar a tecla PROG no controle remoto. Todas as instruções que você precisa aparecem na tela. Tintim por tintim. E em português. O período de programação com antecedência é de 1 ano. O relógio você ajusta em 1 minuto. Tudo isso com o controle remoto unificado de vídeo e TV que só Philco-Hitachi tem (compatível com sua nova linha de TVs com controle remoto). A garantia vale por 1 ano. E o seu prazer pode valer pela vida inteira.

Aliás, se sua vida for tão emocionante como nosso Vídeo-Sapiens, parabéns. Você é o verdadeiro Homo-Sapiens.

E ainda tem as opções dos modelos PVC-5400 com 4 cabeças e PVC-5000 também disponíveis com instruções na tela.

Care
CENTRAL DE ATENDIMENTO E RELAÇÕES EXTERNAS
(011) 800-8130 DDD GRÁTIS
GRANDE SP : 941-6966

PHILCO-HITACHI

TODA EMOÇÃO DO MUNDO EM SUAS MÃOS.

INSTRUÇÕES NA TELA EM PORTUGUÊS

Fotos da capa: Columbia Tri-Star (*Shocker*), Warner (*Gremlins 2*) e Columbia / Orion (*Robocop 2*)

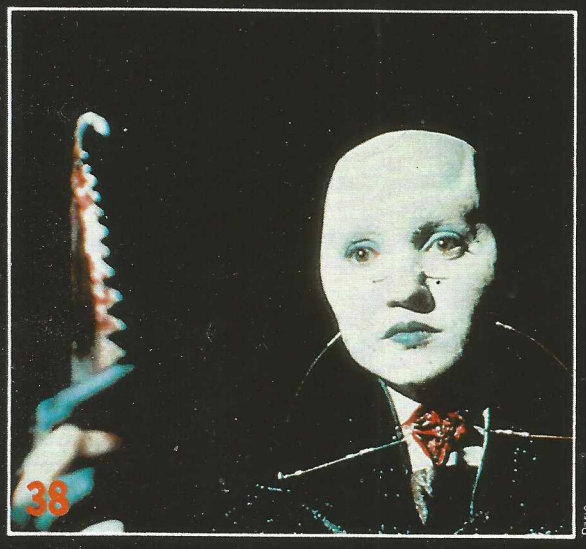
Na capa: Horace Pinker *(Shocker)*, *Robocop 2* e *Gremlins 2*

SET Terror e Ficção está de volta com um verdadeiro filão de continuações. Desde os *Gremlins*, de Joe Dante, até o *Robocop* — que passa das mãos de Paul Verhoeven para as de Irvin Kershner —, as seqüências de grandes sucessos trazem surpresas quase sempre agradáveis. *De Volta para o Futuro III* fecha a trilogia com chave de ouro, numa empolgante e engenhosa aventura no Velho Oeste. O policial meio autômato de *Robocop II* recebeu uma nova armadura. A violência, implacável, continua a mesma.

***Gremlins 2*, conforme conta Joe Dante em entrevista exclusiva, investe na anarquia e no humor desbragado. O resultado é uma confusão infernal: não sobra pedra sobre pedra. Em *Hellbound*, a seqüência do festejado *Hellraiser — Renascido do Inferno*, de Clive Barker, um roteiro um tanto mal-ajambrado empana o brilho da continuação e acaba engrandecendo o original. E há um original que promete continuações: *Shocker — 100 000 Volts de Terror*, de Wes Craven, o criador de Freddy Krueger. O vilão, Horace Pinker, um psicopata eletrificado, é uma séria ameaça à hegemonia de Freddy no reino do terror. Garras contra volts. Os que viverem verão.**

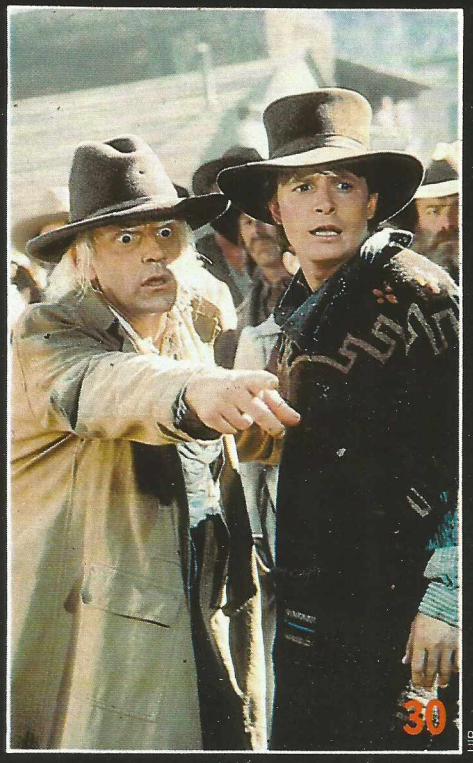
Columbia Tri-Star

Warner



Paris

Columbia / Orion



UIP

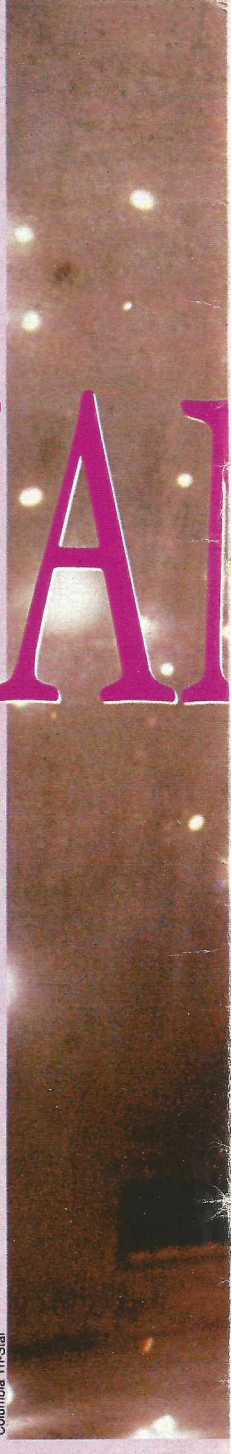
Art Films

SHOCKER — 100 000 VOLTS DE TERROR
O novo vilão de Wes Craven.....6
JOE DANTE — GREMLINS 2
Os monstrengos estão de volta.....14
DESIGN E CENOGRAFIA
Um ensaio dá os traços do futuro.....20
DE VOLTA PARA O FUTURO 3
Em outro lugar do passado.....30
ROBOCOP 2
O tira mecânico em nova aventura.....34
HELLBOUND
Outra caixinha de (poucas) surpresas.....38
TOBE HOOPER
Um massacre movido a Combustão Espontânea...42
TECNOLOGIA & TERROR — PARTE II
Com a maldade na engrenagem.....46
VIDEOGRAFIA
14 diretores em 52 vídeos.....52
CARTAS
Opinião e correio do leitor.....58

SHOCKER

SUPERDÍNAMO DO TERROR

Finalmente um vilão à altura de Freddy Krueger: cheio de ódio e eletricidade, surge Horace Pinker, criado pelo mesmo Wes Craven, responsável pela primeira aparição de Freddy



Columbia Tri-Star

A hegemonia de Freddy Krueger está sendo seriamente desafiada. Encontra-se à solta um supervilão criado especialmente para disputar a tranqüila popularidade da criatura das garras de ferro. Seu nome é Horace Pinker. Seu criador é o mesmo que concebeu Freddy. Trata-se de um caso de insanidade? É exatamente isso e mais alguma coisa. Ainda continua fértil a mente doentia de Wes Craven — um dos proeminentes mestres do horror e pai destas duas bestas cinematográficas.

Este é um caso de terror, rancor e criatividade. Desde que Craven dirigiu o primeiro *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*), a produtora New Line tem desfrutado integralmente os direitos de Freddy. É certo que Craven "marcou bobeira" e foi obrigado a ver seu "filho" crescer e chegar ao quinto episódio transformado em algo que o criador não queria — um monstro quase palhaço e uma bem-sucedida grife de butique. O estrondoso sucesso de Freddy Krueger garantiu prestígio a Craven, mas não os fantásticos dividendos capitalizados pela New Line. Contudo, a vingança tarda mas não falha. Ameaçador, Craven lamenta: "É uma estranha sensação ter criado algo e lutado para fazê-lo, e depois ver uma organização se apropriar do trabalho. Porém, a ficar emburrado pelas esquinas ou fazer algo realmente horrível, prefiro competir com eles. Eu posso fazer isso novamente". Ele sabe que cinema não é apenas arte, mas também uma história de dinheiro. Craven chegou a ler um memorando interno de um dos cabeças da New Line, que garantia os direitos de seqüência de *A Hora do Pesadelo* e estabelecia a intenção de "suavizar" o vilão, trazendo-lhe mais humor. "Eles querem torná-lo *fast food*", reclama o espoliado. "Eu não quero fazer isso com Horace Pinker. Quero mantê-lo como um personagem

Ei-lo: Horace (Mitch Pileggi), levando uma injeção de ânimo na cadeira elétrica

verdadeiramente perigoso."

Pode-se entrever nessa briga o perfil desse novo supervilão. Além do temperamento enunciado, Pinker é um tipo forte e massudo. Sua ameaçadora expressão de demência — emoldurada por um sorriso sardônico e um olhar arregalado (similar aos traços da loucura facial de Jack Nicholson cunhada em *O Iluminado*, *As Bruxas de Eastwick*, e burilada em *Batman*) —, combinada com uma careca plena, sugere um tipo de alta periculosidade. Daqueles que adoram arrebentar camisas-de-força e cair na pele do primeiro que passar. Ele é a simbiose de um *hooligan*, o torcedor inglês de futebol, com um *skin-head* nazi-fascista. O ator que interpreta Horace Pinker — Mitch Pileggi — é um ilustre desconhecido. Nasceu na América e passou boa parte de sua juventude no Oriente Médio, junto ao pai, que era funcionário do Departamento de Defesa do Estado americano. Depois de estudar Administração em Munique e no Texas, Pileggi foi convidado, tal como o pai, a trabalhar no Oriente Médio a serviço do Departamento de Defesa. Pode-se imaginar por que ele é o tipo ideal para encarnar o brutamontes Pinker — viveu muitos anos sob a turbulência das guerras e das revoluções. A violência sempre foi uma constante em sua vida. Trabalhou em alguns episódios de *Dallas* e em *A Volta dos Mortos Vivos — Parte 2*. Agora, como Pinker, ele definitivamente diz adeus ao anonimato. Pileggi é o antiastro do último filme de Wes Craven, *Shocker — 100 000 Volts de Terror*.

MORTE NO SONHO — O hediondo personagem tem duas ocupações primordiais: ele é técnico de televisão por função e exterminador de famílias nas horas vagas, por vocação. Logo na endiabrada abertura dos créditos do filme, ao som de um rock pesado, po-

Ao lado, o olhar preocupado do rival de Pinker, Freddy Krueger. Abaixo, uma "lembrancinha" de Pinker a Jonathan: felicitações pelo seu aniversário, escritas no banheiro com o sangue da namorada Alison (Cami Cooper)

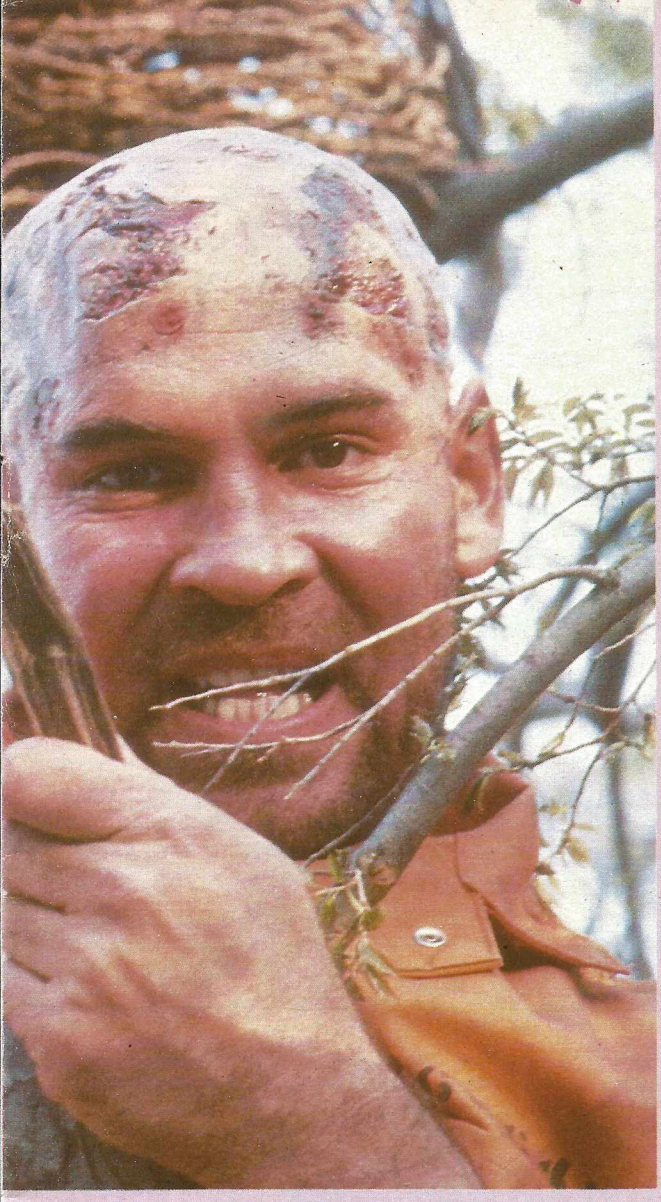
Fotos Columbia Tri-Star

de-se vê-lo operando alguns aparelhos com solda em demasia, muita sujeira e curtos-circuitos.

Como para todo vilão há sempre um herói que lhe corresponda, o "mocinho" de *Shocker* é Jonathan Parker (Peter Berg), um jovem jogador de futebol americano. As primeiras cenas não dão idéia da violência e ameaça que gradualmente tomam conta da trama. Jonathan é um garotão saudável, desatento e feliz em seu mundo colorido. Num treino com seu time, numa aprazível manhã, ele dá uma sonora cabeçada no poste do gol ao paquerar a própria namorada, a belíssima Alison (Cami Cooper). Depois do acidente, sozinho em sua casa, ele tem um sonho em que sua madrasta e outros estão sendo assassinados por Pinker. No sonho, Jonathan está no local do crime e é sarcasticamente recepcionado pelo assassino. O jovem acorda sobressaltado, com a incômoda certeza de que teve uma premonição. A coisa se confirma: na mesma manhã sua família é dizimada, como em seu sonho. Apenas o padrasto sobrevive, o tenente da polícia Don Parker (Michael Murphy). Jonathan lhe relata o sonho e sustenta que isso foi um presságio. Ele garante ao padrasto saber quem é o assassino, onde mora e o que faz. Parker acredita que o rapaz está apenas profundamente traumatizado. Mas acaba cedendo, diante dos sucessivos assassinatos confirmados pelos sonhos de Jonathan.

O sonho é uma obsessão de Jonathan. É o seu elo de comunicação com Pinker. É um elemento importante não apenas em *Shocker* como também na filmografia de Wes Craven. Desde *A Hora do Pesadelo*, ele persegue os mistérios do sonho. As jovens vítimas de *Elm Street* sonham e estabelecem uma relação com o algoz Freddy muito parecida com a que Jonathan tem com Pinker. O diretor se permite a auto-referência.

A clarividência onírica do herói ajuda a polícia a fechar o cerco sobre Pinker. Seus dias de psicopata anônimo estão contados. Mas antes que isso aconteça, o verdugo, por vingança, assassina a doce namorada de Jonathan. Atônito, o jovem jogador de futebol nada pode fazer contra os sonhos terríveis, o abandono e a galopante intimidação do inimigo. Resolve dar a volta por cima e agir como um detetive até que Pinker seja preso e mandado para a cadeira elétrica. Entrementes, para o espanto da galera, na hora da morte Pinker não morre. Ele se fortalece com os 100 000 volts da descarga elétrica, transformando-se numa poderosa versão de si mesmo. É o momento do batismo do vilão de Wes Craven, que assim recebe a graça da imortalidade. Esse instante eletrizante é regido pela famosa canção de Alice Cooper (que faz uma rápida aparição) *No More Mr. Nice Guy*, interpretada pelo grupo Megadeath. A maquiagem da



À esquerda, num parque, o hidrófobo Pinker aguarda o momento de possuir a próxima vítima. Acima, Jonathan recebe o fantasma de sua namorada, que, como fada, vem em seu auxílio. À direita, tal como *Carrie — A Estranha*, Alison ressurge do local onde foi assassinada por Pinker, para um "pequeno" ajuste de contas

careca chamuscada de Pinker foi inspirada na execução real e relativamente recente de um assassino chamado Ted Bundy.

ELETRICIDADE NEGATIVA — A solução encontrada pelo diretor para conceber uma segunda supervida a Pinker remete ao nascimento da clássica criatura do filme *Frankenstein* de James Whale, rodado em 1931. Tanto Pinker quanto o monstro de laboratório do dr. Frankenstein são postos em ação por meio de uma descomunal carga elétrica. É exatamente no extremo da execução que Pinker abandona sua massa física e passa a ser apenas eletricidade — negativa, naturalmente. Agora ele pode entrar e sair de tomadas elétricas, eletrodomésticos em geral, televisores e, principalmente, pessoas. Ou seja, Pinker é um navegante de qualquer condutor elétrico. Ao possuir seres humanos, ele transforma o instinto deles em seu próprio instinto — o de um assassino contumaz. Livre como um passarinho endemoninhado, ele toma suas vítimas, desgovernando-as por completo, para depois matá-las. Essa perícia de encarnar corpos humanos vivos é cabalmente desenvolvida em *The Hidden* (1987), de Jack Sholder, que, por curiosidade, foi quem dirigiu a segunda parte de *A Hora do Pesadelo*. No filme de Sholder, um alienígena malvado entra e sai dos corpos das pessoas transformando-as em homicidas temporários. Craven sustenta que ao terminar o roteiro de *Shocker* encontrou o colega e lhe perguntou em que ele estava trabalhando. Quando Sholder lhe falou sobre *The Hidden*, que estava rodando, Craven ficou espantado ao constatar a coincidência do detalhe em questão.

Além da súbita violência, há apenas uma característica que pode identificar alguém possuído por Pinker: a vítima sempre arrasta uma perna ameaçadoramente, como Jack Nicholson no ápice de sua loucura em *O Iluminado*.

Horace Pinker é um vilão moderno que se enquadra perfeitamente dentro dos padrões atléticos atuais. Ele é dinâmico, cheio de energia e ação. Freddy Krueger, por sua vez, é um *gentleman*. Ele é

Fotos Columbia Tri-Star

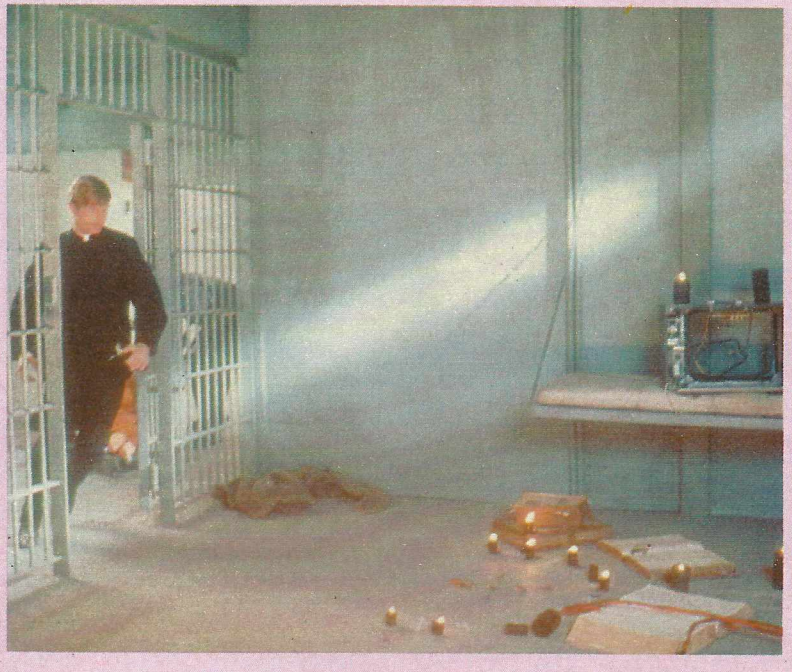
lento quando abusa dos preâmbulos com seus "pacientes". A qualidade de sua violência revela requintes de uma representação ritualística. Suas aparições são tão pomposas quanto as de um corcunda de Notre Dame ou de um Fantasma da Ópera. (Talvez por essa razão Robert Englund — intérprete de Freddy Krueger — tenha encarnado a mais recente versão do romântico fantasma Erik Destler, que habita os subterrâneos do Teatro da Ópera.) O terror de Krueger não está na execução de suas vítimas, mas no modo como ele as aborda. Ele as trata como oferenda. É cuidadoso com as armadilhas, meticuloso com suas hipnoses. Já Pinker não tem essa natureza gentil. Sua violência é quimicamente pura e objetiva. Ele não faz o jogo de misericórdia com suas vítimas. Vai direto ao assunto. Com ele não tem papo, tem sopapo. Pinker é a personificação da violência urbana. Se Freddy Krueger é uma serpente ardilosa, Horace Pinker é um javali enfurecido — um saudável e faminto *razorback* (horrenda espécie de javali da Austrália, protagonista de *O Corte da Navalha*). Seu surgimento torna o irmãozinho Krueger um almofadinha. O paizão Craven afirma: "Gosto de Pinker porque ele é honesto. É extremamente direto na sua amoralidade. Não pretende ser o que não é. É este seu fascínio".

Segundo o diretor, esse vilão zero-quilômetro foi inspirado nos telejornais. "Nada mais apavorante do que o que está acontecendo agora ao redor do mundo", diz ele. Esse cientista maluco do cinema acredita que os filmes de horror, como *Shocker*, podem ser saudáveis para as pessoas, na medida em que invariavelmente há um herói que vence e o perigo não é real. Isso dá ao espectador a sensação de controle sobre a situação na tela. Serve como antídoto para um tipo de desesperança que a realidade apresenta. Essa preocupação com a violência da televisão, principalmente dos telejornais, é evidente pela presença constante do incandescente tubo catódico no filme. A maneira como Pinker se familiariza com choques elétricos ao consertar televisores, antes de ir para a cadeira elétrica, deixa claro a metáfora de que toda brutalidade transmitida pelos feixes eletrônicos foi, com o tempo, se acumulando em seus neurônios. Dentro dessa lógica, Pinker não pode ser diretamente responsabilizado por seus próprios atos. Ele é apenas uma vítima incauta, como tantas outras, da agressão televisiva. Por ser técnico, ele sofre os efeitos da crueldade diretamente e responde a esses estímulos elétricos diretamente. Ou seja, ele reproduz a violência que recebe.

REIS DO RINGUE — Craven faz uma astuta observação sobre a viciada cultura de TV ao mostrar diversas cenas de documentários catastróficos, como o ataque a Hiroxima ou algumas incendiárias incursões da Ku-Klux-Klan. Há uma seqüência em particular em que a TV se transforma no coração do filme: quando Pinker e Jonathan lutam entre si, caem dentro do tubo ligado e saltam de canal para canal. Eles passam por um confronto de rua na Coréia, por uma devastação de bomba atômica, atravessam filmes antigos e trocam bofetões num típico programa evangelista chamado *Cash for Christ*, apresentado pelo ex-guru do LSD, Timothy Leary. Essa passagem é uma das mais engraçadas do filme, plena de humor negro. Os dois brigam incansavelmente sem que um vença o outro, tal como numa luta livre ensaiada do programa *Os Reis do Ringue*. O objetivo é mostrar um desfile de imagens desumanas orquestrado pelo confronto dos protagonistas.

Esse artifício não é inédito. O divertidíssimo *As Amazonas da Lua (Amazon Women on the Moon)* mostra as agruras de um pacato cidadão que entra por aci-

Acima, Jonathan constata o fato de um sonho seu: a família exterminada. Abaixo, a cela onde Pinker faz um cerimonial tecnológico

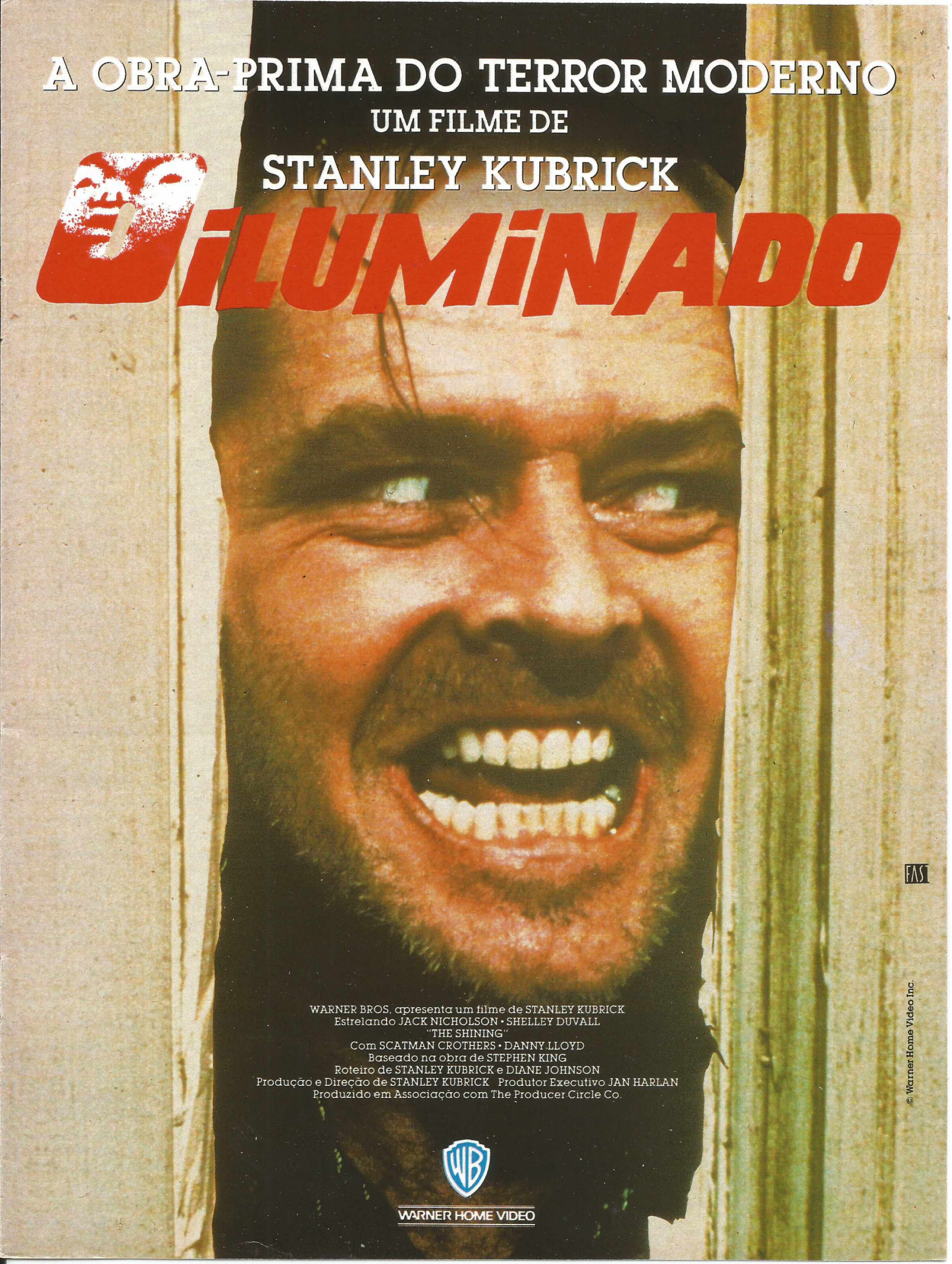


A OBRA-PRIMA DO TERROR MODERNO

UM FILME DE

STANLEY KUBRICK

O ILUMINADO



WARNER BROS. apresenta um filme de STANLEY KUBRICK
Estrelando JACK NICHOLSON • SHELLEY DUVALL
"THE SHINING"
Com SCATMAN CROTHERS • DANNY LLOYD
Baseado na obra de STEPHEN KING
Roteiro de STANLEY KUBRICK e DIANE JOHNSON
Produção e Direção de STANLEY KUBRICK Produtor Executivo JAN HARLAN
Produzido em Associação com The Producer Circle Co.

WARNER HOME VIDEO

FAST

© Warner Home Video Inc.

dente na televisão e é jogado através de todo tipo de programação. Há outros sérios exemplos anteriores: David Cronenberg em *Videodrome* e Tobe Hooper com seu *Poltergeist*.

O ritmo pulsante de *Shocker* traz uma forte identidade com o rock *heavy metal*. Vários músicos, como Iggy Pop, Rudy Sarzo, do Whitesnake, ou Pal Stanley, do Kiss, fizeram sua contribuição sonora *heavy*. Contrapondo-se ao espírito roqueiro, a trilha sonora de William Goldstein encontra inspiração nos clássicos temas do terror da década de 40, de sugestão musical solene. Essa justaposição faz de *Shocker* um herdeiro da linguagem de videoclipe. Um produto pop de última geração.

Diante disso, não se pode esperar que a agilidade da edição privilegie o suspense. O frenesi das ações detém a previsibilidade das seqüências. Não há aquele tempo suspenso que oprime o coração do espectador. Principalmente na segunda metade do filme, as cenas de choque se sucedem sem intervalo. Paira uma impressão quase desconexa e esparsa das ações, como se qualquer coisa pudesse acontecer a qualquer momento. Inclusive o surreal. É curioso observar que essa estrutura narrativa estabelece relação com a estrutura do sonho, que não obedece a um curso definido. Craven apóia a linguagem cinematográfica de *Shocker* no sonho e na televisão. Dessa forma, ele se sentiu à vontade para vampirizar a essência da história dos filmes de terror. O produto final é um caleidoscópio de referências. O espectador vai se lembrar do competente *Morte nos Sonhos (Dreamscape)*, em que um sensitivo (Dennis Quaid) precisa deter um assassino através do sonho. Não há como não associar *Shocker* também ao vigoroso *A Hora da Zona Morta*, de David Cronenberg, em que Christopher Walken descobre, premonitoriamente, que um candidato à Presidência dos EUA tem a intenção de levar o país a uma grande guerra e assim tenta impedir sua eleição. Nem as possessões tresloucadas dos filmes de Sam Raimi, em *A Morte do Demônio (Evil Dead)* e *Uma Noite Alucinante (Evil Dead II)*, escapam das lentes de Craven. Provavelmente ele também pensou em *Vampiros de Almas (Invasion of the Body Snatchers)* ao retratar uma situação de descontrole social disseminado por pessoas possuídas.

Acima, Jonathan ajuda o padrasto Don Parker em uma situação de perigo. Ao lado, o jovem herói se debate com uma poltrona possuída por Pinker

Fotos Columbia Tri-Star

Abaixo, sugerindo *O Iluminado*, Jonathan é apanhado de surpresa, através de uma porta, por uma vítima possuída

Shocker passa a impressão de ter sido um filme muito divertido de se fazer. E realmente foi. O sorridente Craven, como de praxe, fez questão de assegurar total liberdade de diversão, criação e produção. Tudo foi decidido no *set* de filmagens, entre ele, a equipe técnica e os atores. Craven sacrificou o orçamento de produção para garantir essa condição de trabalho. Recusou uma proposta tentadora da MGM pela modesta quantia de 5 milhões de dólares oferecida pela produtora independente Alive. A MGM queria controle total da produção. Craven optou pela independência da Alive. Finalmente, a paz e a satisfação reinam absolutas nos escritórios da Wes Craven Films. No firme comando dos direitos de Horace Pinker, Craven já tem planos para uma seqüência chocante. Ele não pretende dirigir o próximo segmento, mas apenas produzi-lo. Freddy Krueger que se cuide, pois a briga apenas começou.

Walter de Silva

"Você acredita naquela supertacada no terceiro game do último set? Experimente ver quadro-a-quadro. Se eu não tivesse visto com meus próprios olhos, não acreditaria. Agora o que eu tenho a fazer é dominar essa jogada para o jogo da próxima semana. Te vejo na quadra".

Onde quer que a ação esteja, na quadra ou na TV, resposta rápida e precisa é a chave do jogo. Com o vídeo Panasonic NV-F70 Hi-Fi, você obtém a agilidade de uma fração de segundo.

O NV-F70 põe literalmente a imagem sob o domínio dos seus dedos. Com o comando "Jog & Shuttle", sofisticado sistema que mesmo um atleta da poltrona pode controlar, com facilidade, o grau de variação da velocidade que se ajusta a 21 sensíveis graus; do Super Still cristalino à rápidas velocidades. Assim você pode agilmente localizar uma cena específica numa fita em qualquer direção, para frente ou para trás, e apreciá-la no seu próprio ritmo.

Para tornar a operação ainda mais precisa, o comando "Jog & Shuttle", move a imagem diretamente correspondente à velocidade que você controla. Por exemplo, um giro de 30 graus avança ou retrocede a fita exatamente num espaço. Você pára e a fita idem.

Dessa forma, quando a ação requer agilidade e energia, faça do Panasonic NV-F70 parte do seu jogo.

NV-L26 BR

NV-F70 BR
Hi-Fi STEREO
VHS

Controle Remoto completo dotado de scanner com código de barras que torna a programação com timer simples e rápida.

Panasonic

Panasonic e Technics são marcas registradas de Matsushita Electric.

JOE DANTE

O GREMLIN-CH

Dono de uma voz nasalada que se revela tão veloz como num efeito especial, o diretor de *Gremlins* fala da continuação de sua história, mais arrasadora e engraçada que a primeira

Uma primeira olhada em Joe Dante e fica óbvio por que ele gosta de trabalhar com criaturas verdes, de dentes pontudos, piranhas voadoras e lobisomens com crise de identidade: ele não parece um habitante normal da espécie humana. Cabelos espetados e óculos redondos tipo fundo de garrafa, falando numa velocidade digna dos melhores efeitos especiais, Dante parece uma de suas criaturas — um gremlin solto na indústria cinematográfica.

"Não creio que eu seja capaz de fazer um filme sem um toque inusitado", ele diz, às gargalhadas, ladeado por um dos duzentos bonecos criados por sua equipe para *Gremlins* 2, continuação do sucesso de 1984. "Eu poderia até fazer um western ou um melodrama, mas nunca seria um filme muito normal."

De fato, desde que, aos 7 anos, inventou uma "maquininha de mover imagens" — uma caixa de sapatos, um rolo vazio de durex, uma tira de papel com desenhos em seqüência —, Dante tem sido atraído pelo inusitado, o inesperado, muitas vezes o marginal.

Na universidade, estudando cinema na Philadelphia College of Art (onde também se formou David Lynch), Dante e seu futuro parceiro e produtor, Jon Davison, conceberam e realizaram o escalafobético *Movie Orgy*, um interminável tributo ao filme B. Recém-saído da universidade, Dante foi trabalhar com o mestre supremo do gênero — Roger Corman —, primeiro editando *trailers*, depois produzindo e dirigindo obras-primas da baixaria como *Hollywood Boulevard* (estrelado por, entre outros, Sylvester Stallone e Martin Scorsese).

Fora da tutela de Corman, Dante estreou no cinema dirigindo aquele que Spielberg considera "a melhor chupação" de *Tubarão — Piranha*. Um episódio de *No Limite da Realidade* e os filmes *Grito de Horror*, *Viagem ao Mundo dos Sonhos* e *Meus Vizinhos São um Terror* completam uma filmografia em que os maiores sucessos são *Viagem Insólita* e, é claro, o primeiro *Gremlins*, em 1984. Como se pode notar, nenhum filme "normal".

"Ha ha ha", Dante gargalha, com sua vozinha anasalada. "Mas talvez eu não seja bom em coisas normais, não é?"

SET — *Poucos diretores voltam a dirigir continuações de seus filmes, mas você aceitou fazer* Gremlins 2. *Por quê?*

JOE DANTE — Eu também não queria, em princípio, fazer uma continuação. Não gosto de continuações. Disse "não" muitas vezes a essa proposta da Warner. Entre outras coisas, eu não tinha uma idéia muito clara do que fazer com a história. Foi quando me propuseram que eu fizesse o que eu quisesse, com exatamente a mesma equipe e elenco do primeiro, que eu comecei a ficar tentado. Mas levou tempo... é claro que a Warner queria fazer este filme porque o primeiro deu muito dinheiro.

Mas levei uns bons quatro anos resolvendo o filme na minha cabeça.

SET — *Quais eram os problemas que você antevia?*

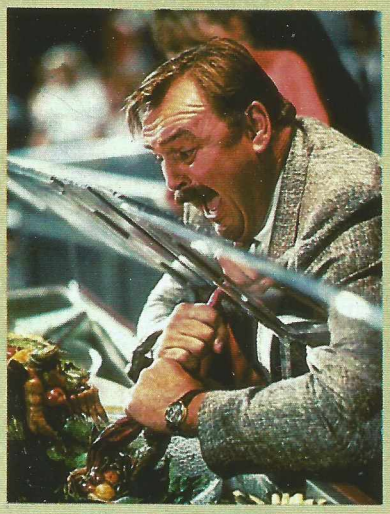
DANTE — Não bastava ser uma continuação: tinha que ser um filme melhor. No primeiro filme, começamos com uma história de terror — e, quando as inconsistências da história ficaram óbvias, partimos para o humor. Neste, eu sabia que queria fazer uma comédia rasgada. Uma comédia na montanha-russa, com sustos pelo meio do caminho, para excitar as pessoas, mas sempre uma comédia, levando ao máximo o potencial hilariante da história e dos personagens.

SET — *Bem, o filme está além da comédia: ele é uma farsa alucinante que, em muitos momentos, parece que vai perder o controle, totalmente. Em que momento você tomou a decisão de enlouquecer completamente a história?*

DANTE — Foi um processo... No primeiro filme os gremlins tomaram o poder, por assim dizer. Tínhamos uma historiazinha pitoresca e humana, numa cidadezinha do interior saída de um filme de Frank Capra, com gizmos (os bons gremlins) e tal... parecia um tipo de filme até que os gremlins apareciam, tomavam conta do filme, e todos os valores da narrativa se invertiam. Neste filme, partimos deste ponto. Ou seja, já partimos da anarquia, que é o que todo mundo espera, em se tratando de gremlins. Sei que não temos muita história para contar, desta vez, mas temos muito espetáculo. Ou seja, o

O gremlin-mor, Joe Dante, na página oposta, e, acima e ao lado, duas de suas criaturas, em *Gremlins 2*, nas versões espertas de gângster e *vamp*

Fotos Warner



Fotos Warner

O batalhão de monstrengos detona a pequena cidade em freqüências diversas, como as vistas nesta página: não sobra pedra sobre pedra

filme parece ser mais veloz do que é na verdade.

SET — *O primeiro* Gremlins *recebeu críticas, principalmente nos Estados Unidos, por ser violento e, de certa forma, representar uma alegoria cruel: gizmo seria a criança boazinha e doce que os pais adoram, e os gremlins seriam os filhos adolescentes, incontroláveis, dos quais todos querem se livrar. O que você tem a dizer quanto a isso?*

DANTE — Bem, é verdade. A primeira metade do filme, pelo menos, tem essa simbologia. Depois... bem, eles são um pouco mais extremos e cruéis que adolescentes, não? Adolescentes, para começar, não se molham tanto assim... existe uma violência implícita neles, uma violência de gangue, de multidão. Eu não diria que o filme endossa práticas violentas contra adolescentes rebeldes. Se bem que, com certos adolescentes, até que não era má idéia...

SET — *O que você aprendeu com Roger Corman que põe em prática até hoje?*

DANTE — Tudo. Absolutamente tudo. Aprendi como os filmes são feitos, como fazer um filme num período curto de tempo, sem frescuras, quais as necessidades básicas de um filme, de uma cena, quais os limites da credibilidade, como posicionar sua câmera para poder fazer três cenas diferentes

Kate (Phoebe Cates) embala o bonzinho gizmo, um gremlin mau em potencial

em seqüência, sem perder tempo. São lições valiosíssimas, que em nenhum outro lugar podem ser aprendidas.

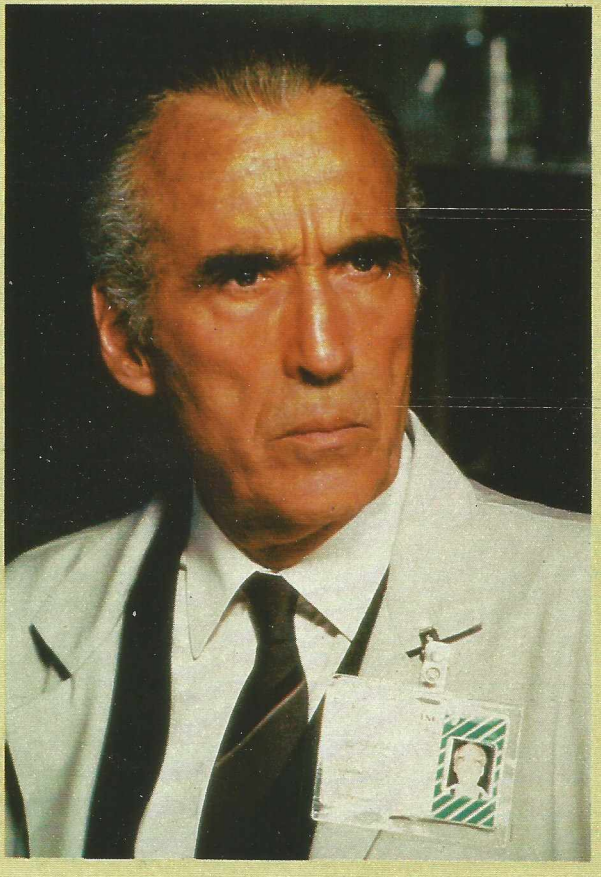
SET — *Mas agora você tem orçamentos mais confortáveis para trabalhar, não?*

DANTE — Sim, mas você ainda tem de completar um filme dentro do prazo e dentro do orçamento, não importa qual seja ele. Porque quando você estoura o orçamento, por maior que seja, alguém estará soprando no seu pescoço e duvidando da sua capacidade como diretor. Com Roger você aprende a fazer um filme no prazo e no orçamento — essa é a maior liberdade, e a maior disciplina, que um diretor precisa.

SET — *Você volta sempre aos mesmos atores em seus filmes, para papéis secundários — e são, em geral, atores de TV. Alguma razão para isso?*

DANTE — Bom, se atores-assinatura funcionam com Bergman, Fellini e Ford, por que não funcionariam comigo? É simplesmente porque gosto deles como pessoas, como profissionais. O fato de eles trabalharem mais em TV é uma injunção do mercado: não se fazem mais tantos filmes como antigamente. Um ator precisa estar sempre trabalhando, e é na

Acima, Mr. Wing (Keye Luke), o misterioso vendedor de gizmo (à direita). Abaixo, a aparição de Christopher Lee, na pele de um certo dr. Catheter, em cujo laboratório os gremlins se esbaldam



TV que estão as maiores oportunidades.

SET — *Você faria a continuação de algum outro filme seu?*

DANTE — Se *Viagem Insólita* tivesse sido bem-sucedido nos Estados Unidos... ele foi bem-sucedido no exterior, porque teve uma campanha de divulgação melhor, mas aqui... Enfim, se eu pudesse voltar ao mesmo grupo de atores, acho que faria. Os outros... não teria vontade. Já vi filmes feitos a partir de filmes meus e não me arrependi nem um pouco de não tê-los feito.

SET — *Você gostaria de fazer um filme de outro estilo, um filme realista?*

DANTE — Eu adoraria. Eu adoraria fazer um filme sem efeitos especiais, por exemplo. Mas acho que jamais faria um filme sem algum toque diferente e estranho. Eu adoraria fazer um western, por exemplo, mas quando você faz os filmes que eu faço, e é bem-sucedido com eles, isso é tudo o que a indústria quer que você continue fazendo. Você passa a valer um monte de dinheiro se você faz apenas aquilo pelo qual você é conhecido, e você não vale tanto se você quer correr o risco de fazer algo diferente.

por Ana Maria Bahiana,
de Los Angeles

Fotos Warner

Que dizer de um gremlin voltado às ciências odontológicas (à esquerda)? Acima, dois deles com ares de *partners* de show-business

ANARQUIA FURIOSA

"Nós não podíamos fazer de novo o mesmo filme B numa cidadezinha do interior", conta Joe Dante, o gremlin-chefe. "Por isso resolvemos correr o risco de soltá-los em Nova York. E de levar a narrativa a todos os extremos possíveis."

Você pode apostar nisso. Mesmo que, por razões técnicas e práticas, as duzentas verdes criaturas desenhadas e realizadas pela equipe de Rick Baker (Um Lobisomem Americano em Londres, Thriller, No Limite da Realidade) *sejam mantidas, o tempo todo, num gigantesco prédio, mistura de escritório, shopping center e mais alguma coisa ("Se realmente fôssemos filmar em Manhattan, estaríamos filmando até agora", diz Dante), a loucura é mais do que suficiente.*

Desta vez, Dante não pretende sequer tentar assustar ninguém: Gremlins 2 *é uma comédia rasgada, uma louca farsa sobre alguns de nossos monstrinhos cotidianos — poder, dinheiro, ganância. Transportado, inadvertidamente, para a sede da gigantesca Clamp Organization, em Nova York — especializada em depredar cidades e explorar os consumidores —, um gizmo (a forma benévola do gremlin) é, evidentemente, molhado, dando origem à "nova ninhada" do título. Maiores, melhores, mais safos que seus antecessores, os novos gremlins invadem escritórios, lojas, um estúdio de TV e um laboratório de engenharia genética (capitaneado por Christopher Lee, o único ator que parece não ter sido informado de que o filme é uma comédia — e fica genial com sua impostação clássica de terror).*

Dante explora cada situação até as margens do delírio — e um pouco mais além. Entre gozações a Chorus Line, Batman, Rambo *e* Beijo da Mulher Aranha, *ele inventa um gremlin "culto", que fala o inglês da rainha e cita Susan Sontag numa demencial entrevista de TV (em que o entrevistador é uma réplica do vovô da* Família Monstro), *um gizmo debilóide que se comporta como um personagem de desenho animado, as participações especiais de Pernalonga e Patolino, e mais gags por minuto que o olho humano pode perceber — esse é o tipo de filme que convida a ser visto e revisto.*

Quando o espectador acha que nada mais pode acontecer, Dante puxa seu coelho da cartola — ou melhor, seu gremlin. Mas dizer o que ele faz é estragar uma das mais bem boladas surpresas do filme — tão bem realizada que pregou peças até em críticos e executivos da própria Warner. Basta dizer que a gag *envolve efeitos especiais, o ator/diretor Paul Bartel, o filme* Branca de Neve e os Sete Anões *(lembra-se?) e o lutador de telecatch americano Hulk Hogan.*

Zach Galligan, como um inocente dono de gizmo, e Phoebe Cates, como sua ainda mais doce namorada, voltam aos papéis do filme original, desta vez perdidos na selva de concreto de Nova York. John Glover, como o megaempresário Daniel Clamp (um misto de Ted Turner e Donald Trump), é o catalisador das fúrias gremlins, e o genial Bob Picardo, o caubói de Viagem Insólita, *é seu infeliz braço direito.*

"É um filme doido, é um filme bobo de verão, feito para divertir as pessoas", diz Dante. Nos limites de sua despretensão cuidadosamente alucinada, Gremlins 2 *é uma delícia.*

A.M.B.

FREDDY KRUEGER

A Hora do Pesadelo II e III

Ele veio despertar o terror.
E não há como detê-lo.

WARNER HOME VIDEO

© Warner Home Video Inc.

DESIGN E CENOGRAFIA

O FUTURO D PRESE

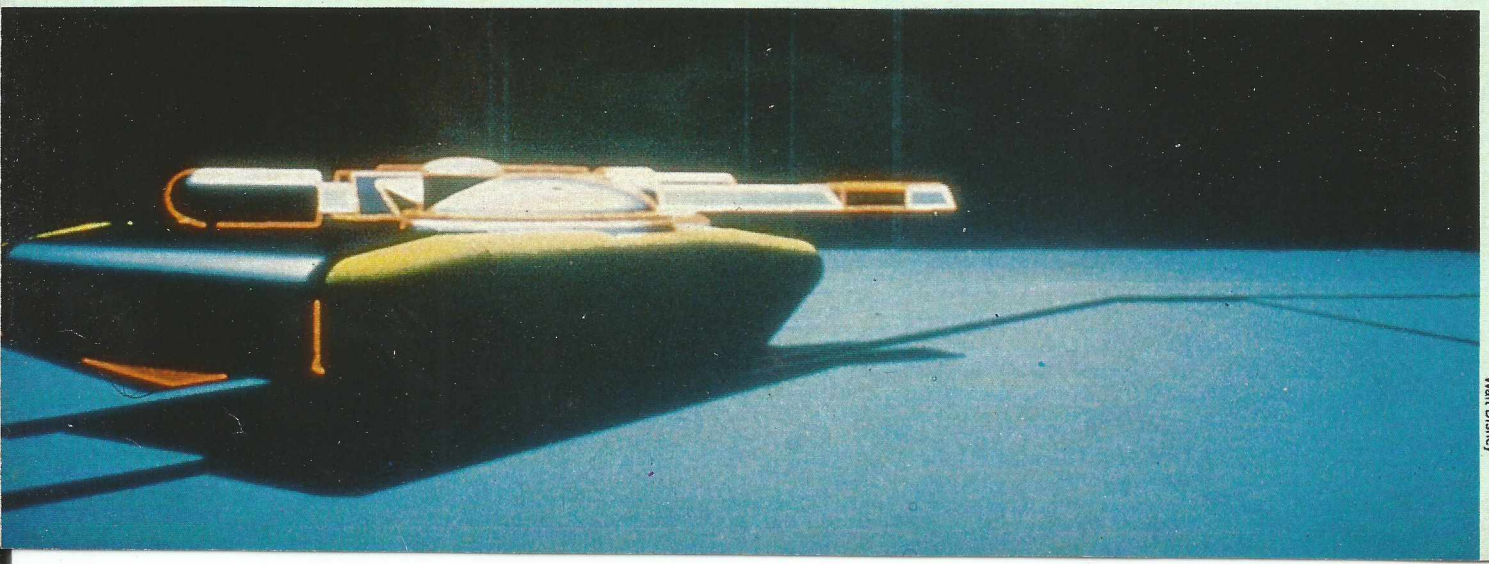
As visões do amanhã que o cinema proporciona já são antigas. Graças a alguns artistas e *designers*, foi e é possível projetar hoje aquilo que o sonho do futuro reserva desde ontem

Ao longo de noventa anos de história da ficção científica no cinema, a cenografia estabeleceu-se como um ingrediente fundamental ao gênero. Desde a visão que o francês Georges Méliès deu à superfície lunar em sua *Viagem à Lua (La Voyage dans la Lune*, 1902) até as profundezas oceânicas retratadas por James Cameron em *O Segredo do Abismo*, a ficção científica provou ser o campo mais fértil para a experimentação cenográfica depois do desenho animado.

Alguns artistas e *designers* foram personagens-chave na evolução que a noção de "futuro do presente" teve nas telas. Seus trabalhos condensaram concepções exaustivamente copiadas.

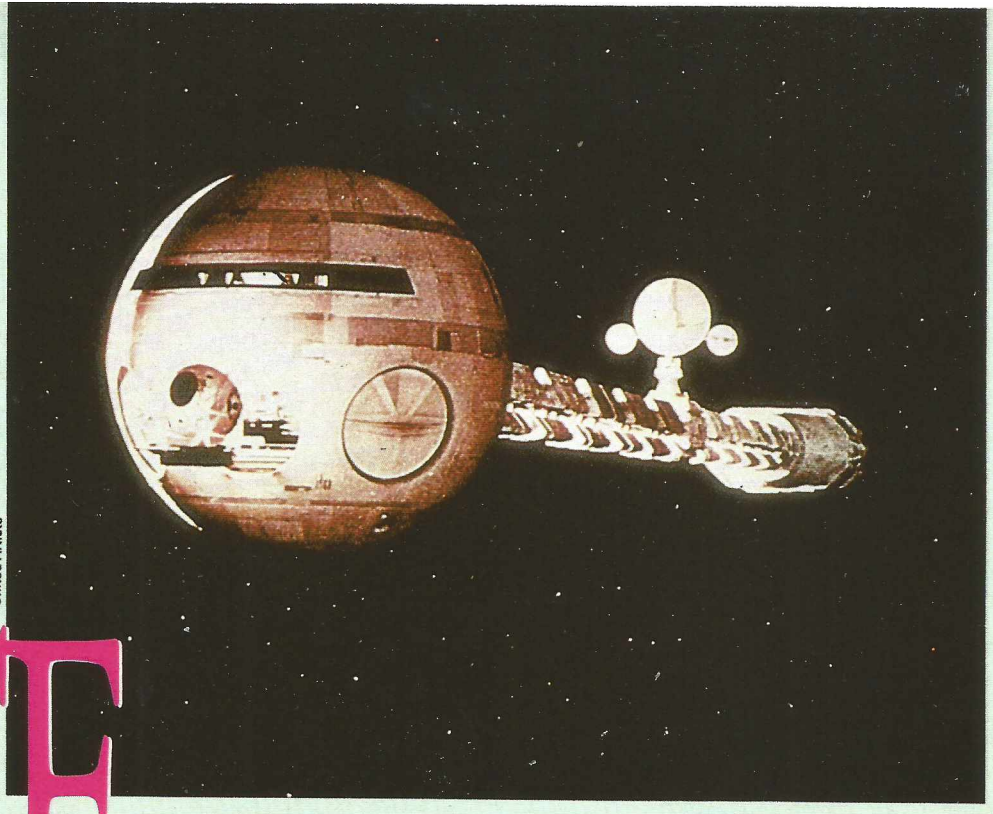
Um exemplo é Chesley Bonnestell, um desenhista revelado em 1949 por suas ilustrações no livro *A Conquista do Espaço*, do cientista Willy Lei. Entre 1951 e 1953, Bonnestell ilustrou os textos dos simpósios promovidos pela revista norte-americana *Collier's*. Os participantes dos simpósios eram Lei, Wernher Von Braun e Heinz Haber (os dois últimos trabalhavam então no programa espacial das Forças Armadas dos EUA).

Os desenhos de Bonnestell publicados em livros pela *Collier's* praticamente determinaram o *design* de espaçonaves até o final dos anos 60. Sua influência mais direta foi a concepção de naves e paisagens lunares no clássico *Destination Moon*, produzido por George Pal em 1950. Entre os filmes que repetiram suas fórmulas estão *When Worlds Collide* (1951, também de George Pal), *Rocketship X-M* (1950, de Kurt Neuman), *It! The Terror From Beyond Space* (1958, de Edward Cahn) e mesmo as produções japonesas e italianas dos anos 60, como *Planeta dos Vampiros (Planet of the Vampires*, 1965, de Mario Bava).



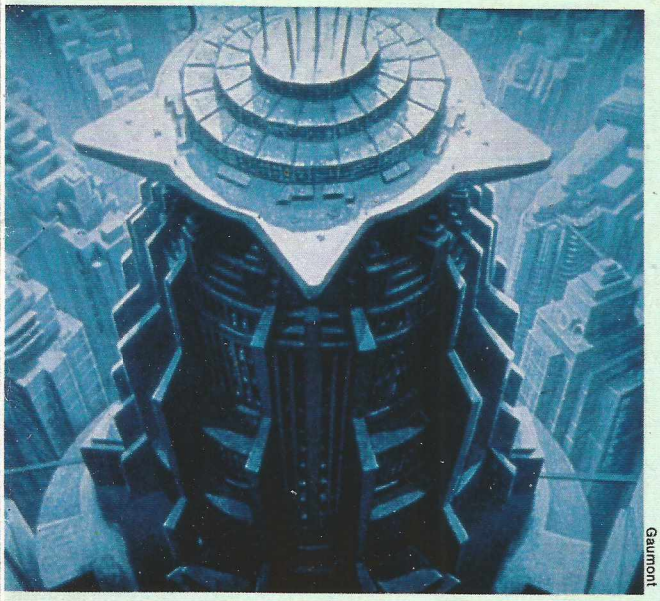
Walt Disney

DO
NTE



United Artists

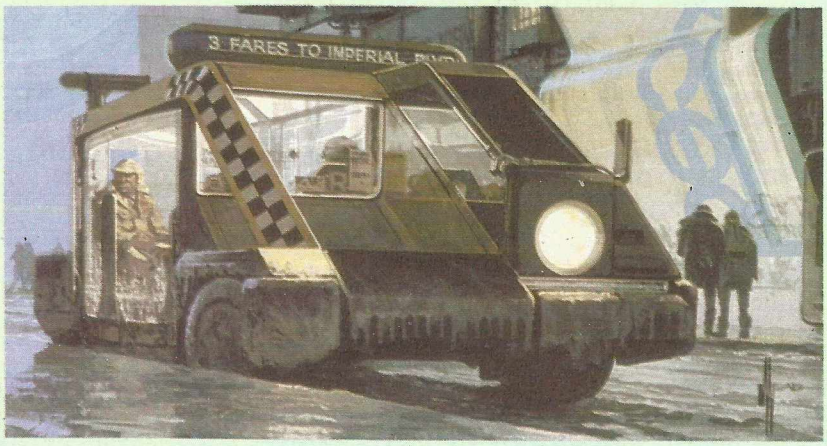
A nave de *2001* (1968), Discovery, prodígio do design espacial (ao lado), e o monstro de *Alien* (1979), terror no cruzamento com ficção científica (abaixo)



Gaumont

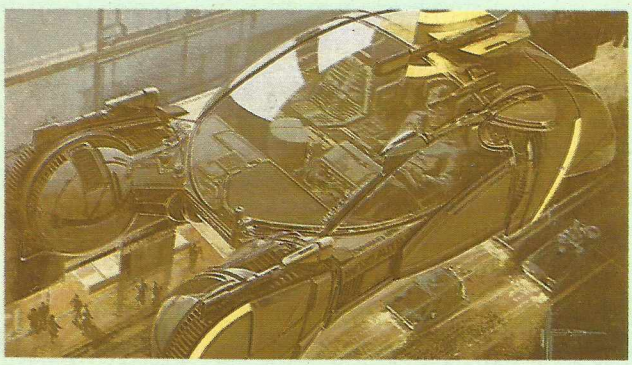
Fox

O tanque tridimensional de *Tron*, de 1982 (à esquerda), um arranha-céu de *Metrópolis*, de 1926 (acima), e o foguete no olho do satélite em *Viagem à Lua*, de 1902 (à direita)



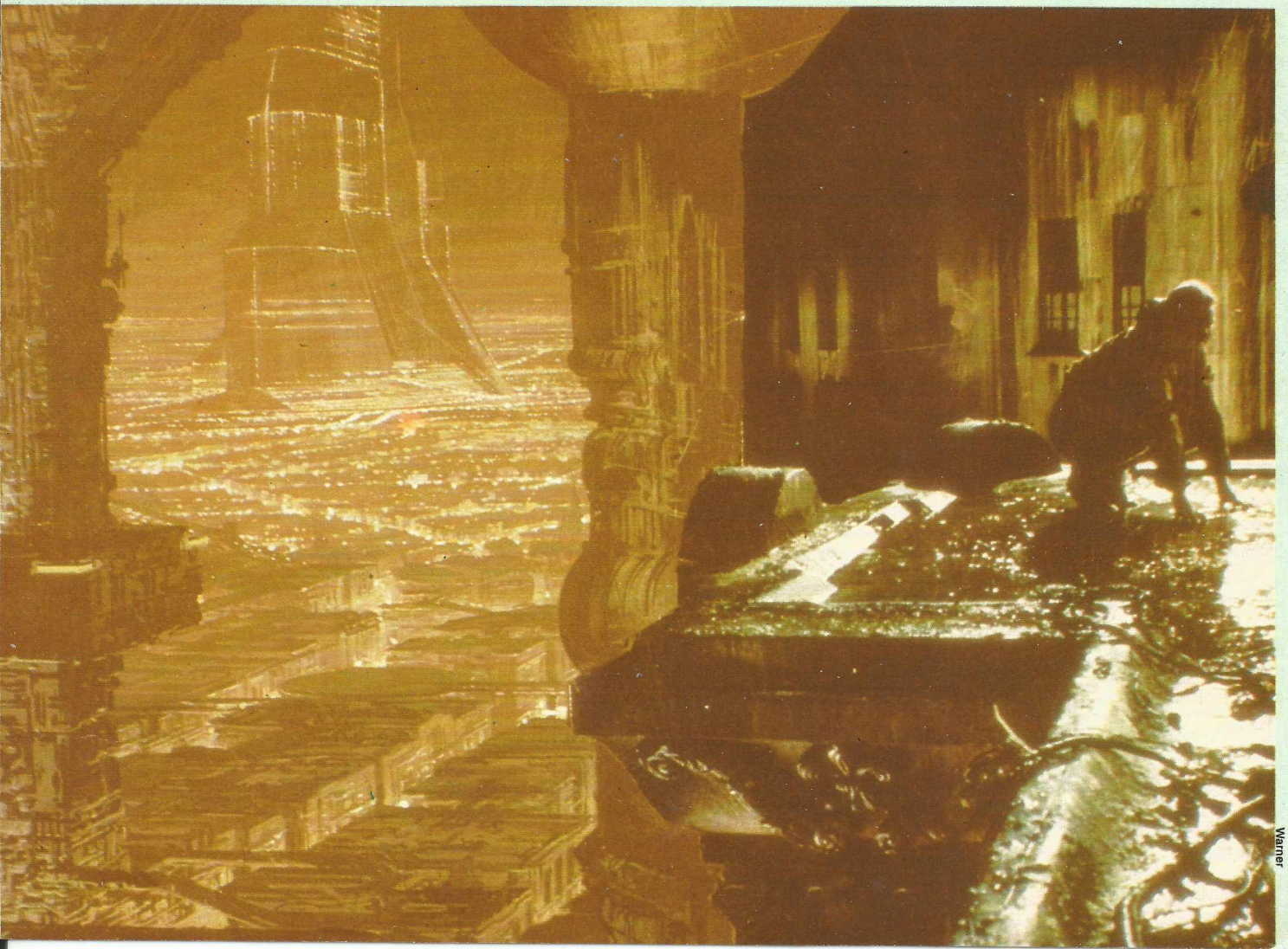
Warner

Interpress

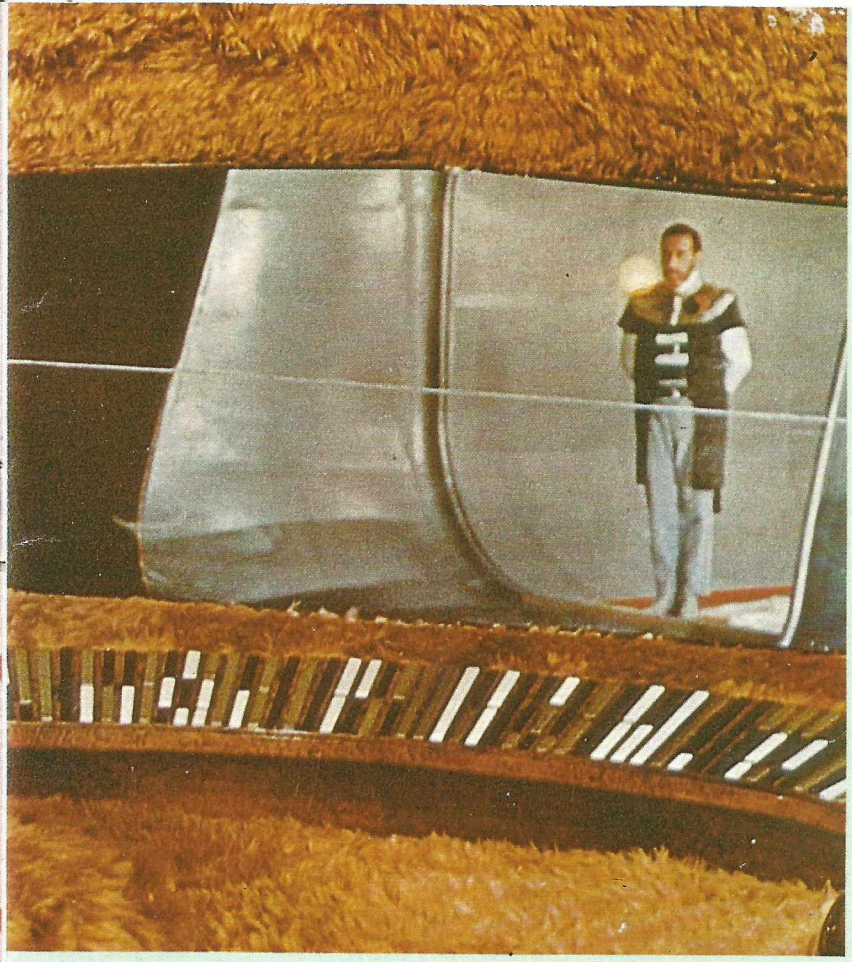


Warner

Veículos terrestres e aéreos conforme foram imaginados para *Blade Runner* (acima e ao lado), cuja Los Angeles do futuro, terrivelmente opressora, aparece na seqüência abaixo



Warner



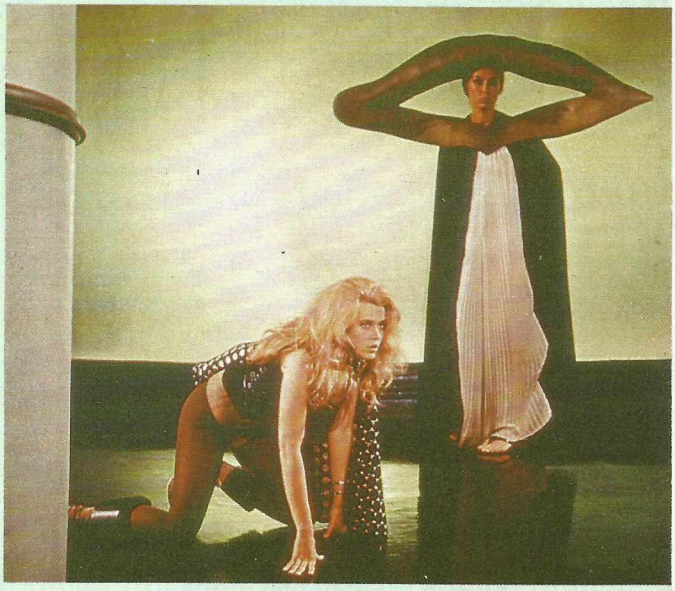
Bonnestell também antecipou em seus desenhos as naves terrestres de formato não-aerodinâmico (isto é, que fugiam da idéia de foguete em forma de bala). Estes elementos, combinados com os novos conhecimentos sobre o espaço acumulados pela NASA durante o programa Apollo, foram determinantes para a criação de máquinas, como a nave *Discovery I*, em *2001 — Uma Odisséia no Espaço* (*2001, a Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick. *2001* marcou um novo estágio na elaboração de fantasias espaciais — estabeleceu a forma de tratamento visual de naves e planetas esboçada no seriado de TV *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*, 1966), e lançou um dos mais importantes profissionais dos efeitos visuais na década seguinte, Douglas Trumbull (diretor de *Silent Running*, de 1972, e responsável pelos efeitos de *Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, 1978, de Steven Spielberg).

Outro nome importante no desenvolvimento de ambientes de ficção científica é o do inglês Derek Meddings. Ele foi o responsável pela concepção visual dos seriados de marionetes dos produtores Gerry e Sylvia Anderson, como *Stingray* (1962), *Thunderbirds* (1964), *Capitão Escarlate* (1967), *Joe 90* (1968). Meddings refinou nestes seriados sua habilidade em criar e iluminar maquetes hiper-realistas. As maiores exibições de seu talento estão em *Jornada para Além do Sol* (*Journey to the Far Side of the Sun*, 1969, de Robert Parrish) e *007 Contra o Foguete da Morte* (*Moonraker*, 1979, de Lewis Gilbert).

A série 007 notabilizou outro *designer*, o inglês naturalizado Ken Adam. Sua especialidade é a decoração de interiores, a criação de amplas salas de controle para supervilões — conhecimento útil para as sagas de ficção científica posteriores a *Guerra nas Estrelas*. Um de seus trabalhos mais notáveis é a sombria sala de guerra da comédia *Dr. Fantástico* (*Dr. Strangelove*, 1964, de Stanley Kubrick).

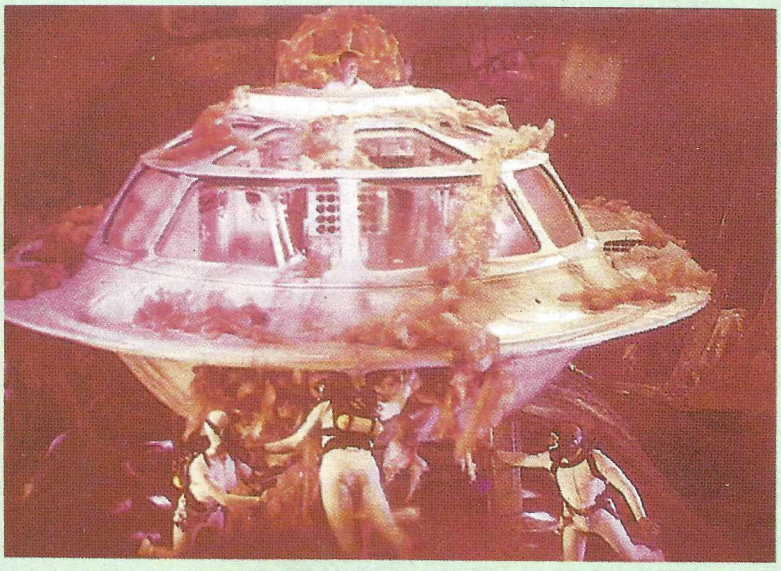
A assessoria científica obtida por criadores como Bonnestell ou Meddings deixa à distância influências como a exercida por Dick Calkins e Philip Francis Nowlan sobre o *design* de ficção entre 1930 e 1950. A dupla criou em 1929 a tira de quadrinhos *Buck Rogers no Século 25*. Apesar de seu herói só ganhar vida no cinema num seriado de 1939, as concepções visuais de Calkins e Nowlan fizeram carreira. Outro mestre dos quadrinhos, Alex Raymond, teve suas barrocas idéias de futuro transpostas para as telas em 1936, no seriado *Flash Gordon*. Porém, as fantasias de Raymond ficaram muito modestas na tela — os cenários e naves foram aproveitados de um musical futurista de 1930, *Just Imagine*, dirigido por David Butler.

NAVE DE PELÚCIA — A inspiração que os quadrinhos fornecem para a ficção científica posterior a 1950 pode não ser tão particularizada e duradoura quanto a fornecida por Calkins e Nowlan, mas

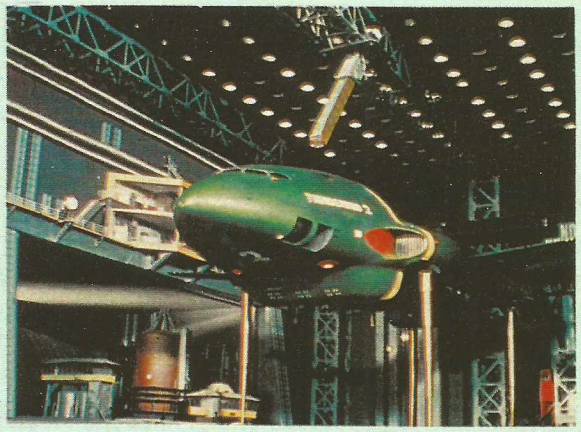


DB

Jane Fonda na fantasia futurista de *Barbarella*, dirigida por Roger Vadim, com seu visual kitsch-feminista egresso dos quadrinhos (acima e à direita); abaixo, a micronave de *Viagem Fantástica*

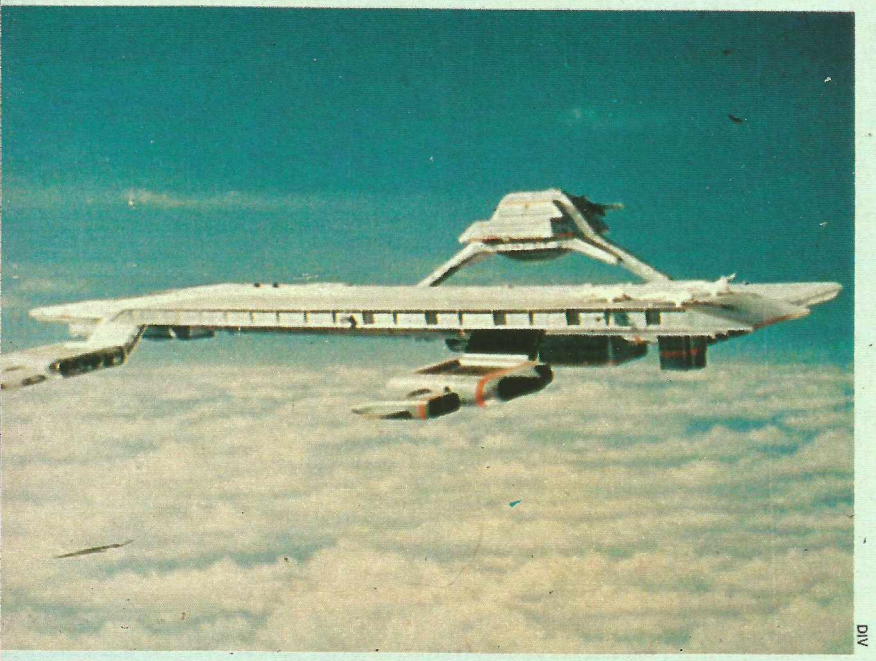


TCF

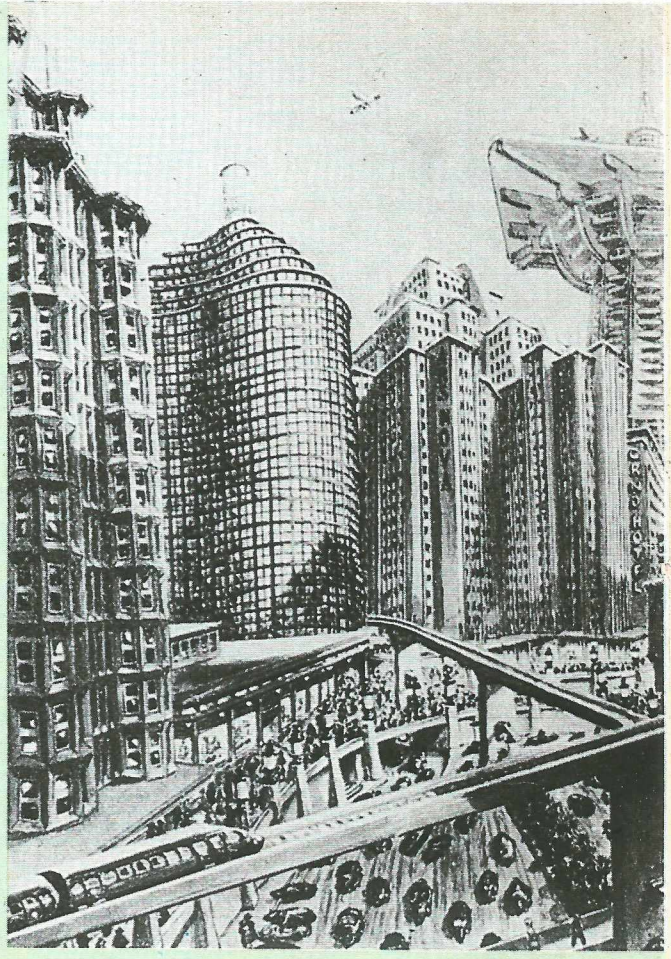


DIV

As naves das marionetes de *Thunderbirds* (à esquerda e abaixo) e a megalópole futurista desenhada em 1925 para *Metrópolis* (à direita)



DIV



tem mantido certa freqüência. Seu fruto mais bizarro foi concretizado por Mario Garbuglia em *Barbarella* (1968), versão de Roger Vadim para as aventuras desenhadas por Jean-Claude Forest. A nave de pelúcia utilizada em certo momento pela heroína marca uma das passagens mais *kitsch* da história da ficção científica.

Outro autor de quadrinhos, o francês Jean Giraud — ou Moebius —, preferiu ganhar dinheiro desenhando diretamente para o cinema. Seu nome e seu traço estão associados a outro marco da ficção científica, *Bladè Runner — O Caçador de Andróides (Blade Runner*, 1982), de Ridley Scott. Muito antes de deixar sua assinatura nos prédios sombrios de Los Angeles de *Blade Runner*, Moebius chegou a desenvolver diversos esboços de cenários para o que seria a primeira versão de *Duna*, o romance de Frank Herbert. O projeto de filmagem original era do espanhol Alejandro Jodorowsky.

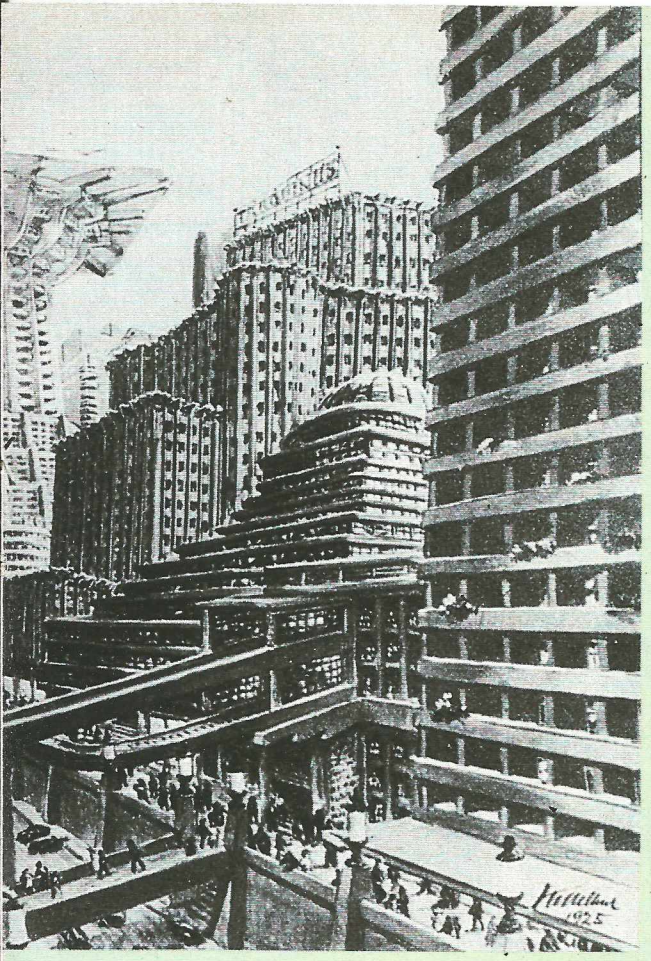
Duna acabou indo às telas em 1984, numa versão controvertida dirigida por David Lynch. Sua curiosidade principal era uma aposta radical de ambientação "futuro do pretérito": salas em madeira, espaçonaves com frisos e decorações externas, palácios ornamentados.

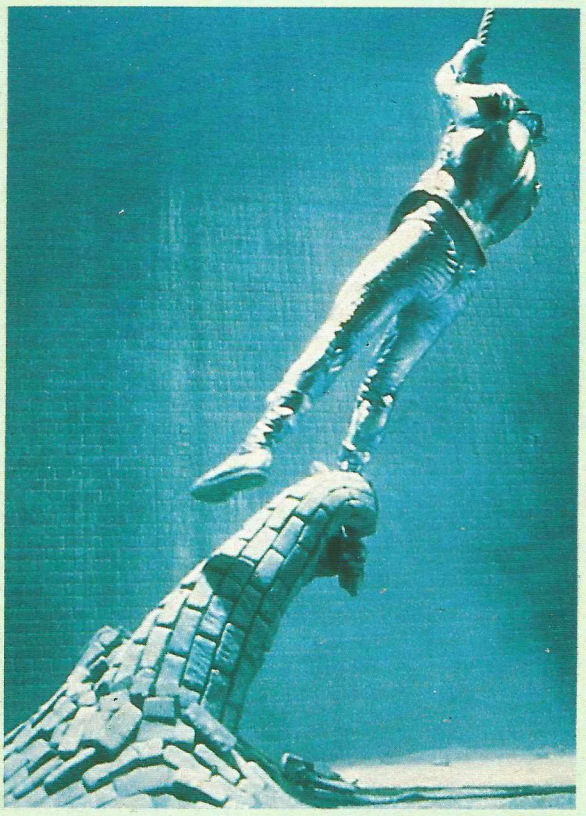
Outras obras dos anos 80 exploraram essa alternativa, mas pelo ponto de vista de quem revisita o passado do cinema. É o que acontece em *Blade Runner*, que aproveita a ambientação dos filmes *noir* dos anos 40. *1984*, refilmagem de Michael Radford, e *Brazil — O Filme (Brazil*, 1985), de Terry Gilliam, revêem, de maneiras particulares, a cidade criada por Fritz Lang no clássico *Metropolis* (1926).

Um dos melhores exemplos de "futuro do passado" continua a ser *20 000 Léguas Submarinas (20 000 Leagues Under the Sea*, 1954), uma produção dos Estúdios Disney. A ação da história de Julio Verne se passa em meados do século 19. O *Nautilus*, submarino do capitão Nemo, teve sua mais significativa versão neste filme. A máquina e os cenários subaquáticos de Peter Ellenshaw foram premiados com o Oscar de Direção de Arte.

Doze anos depois, o mesmo diretor de *20 000 Léguas*, Richard Fleischer, esteve envolvido com alguns dos maiores cenários já construídos para o cinema em *Viagem Fantástica (Fantastic Voyage*, 1966). Ironicamente, *sets* tão grandes e detalhados serviram para representar estruturas microscópicas do interior do corpo humano, percorridas por cientistas a bordo de um submarino. A evolução dos efeitos especiais permitiu a James H. Spencer trabalhar com ambientes bem menores em tema semelhante, em *Viagem Insólita (Innerspace*, 1987, de Joe Dante).

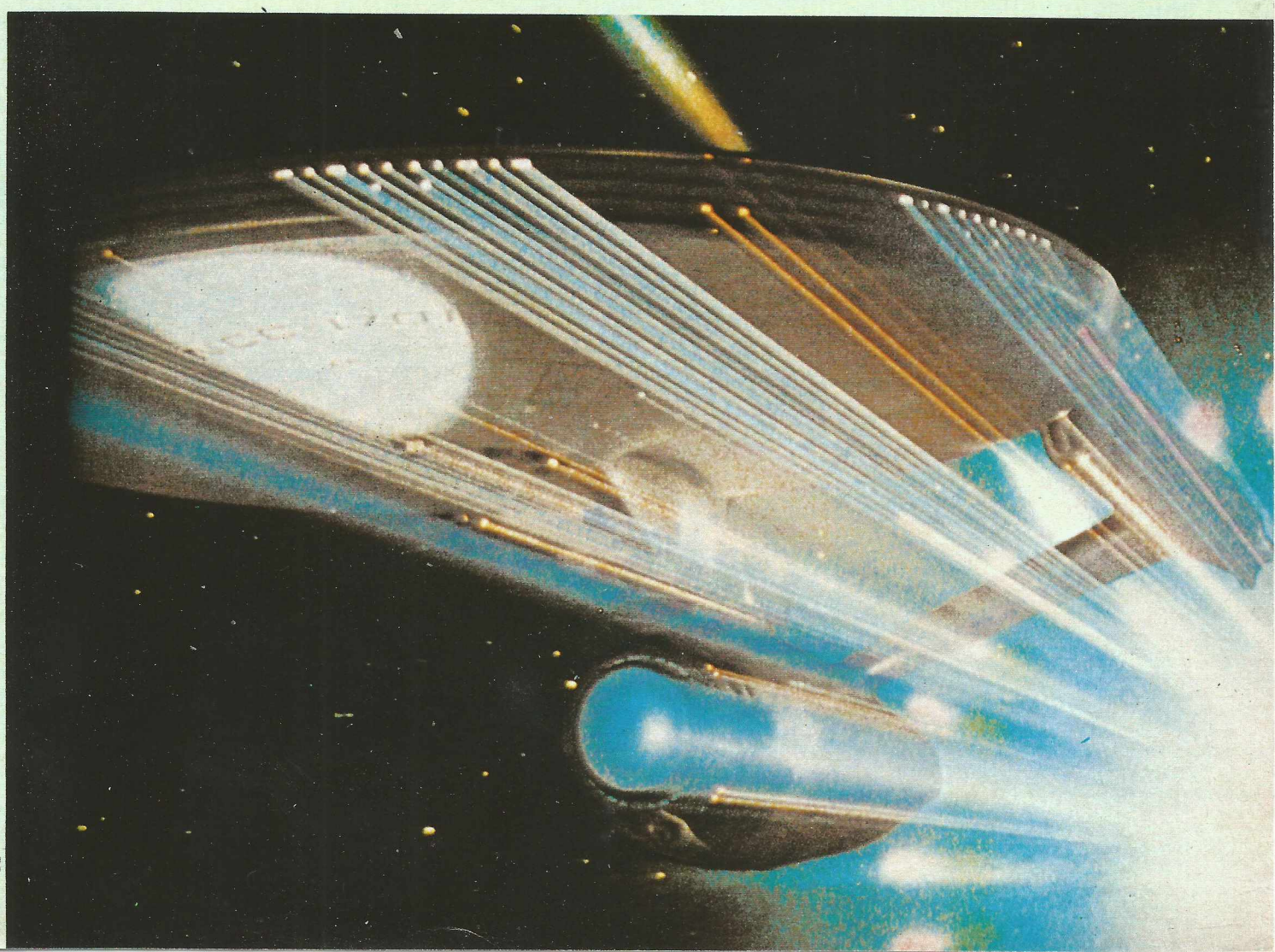
PRÓXIMO SÉCULO — As duas "viagens" mencionadas acima contaram com assessoria médica na concepção visual dos cenários. O apoio técnico utilizado por artistas como Bonnestell foi prolongado



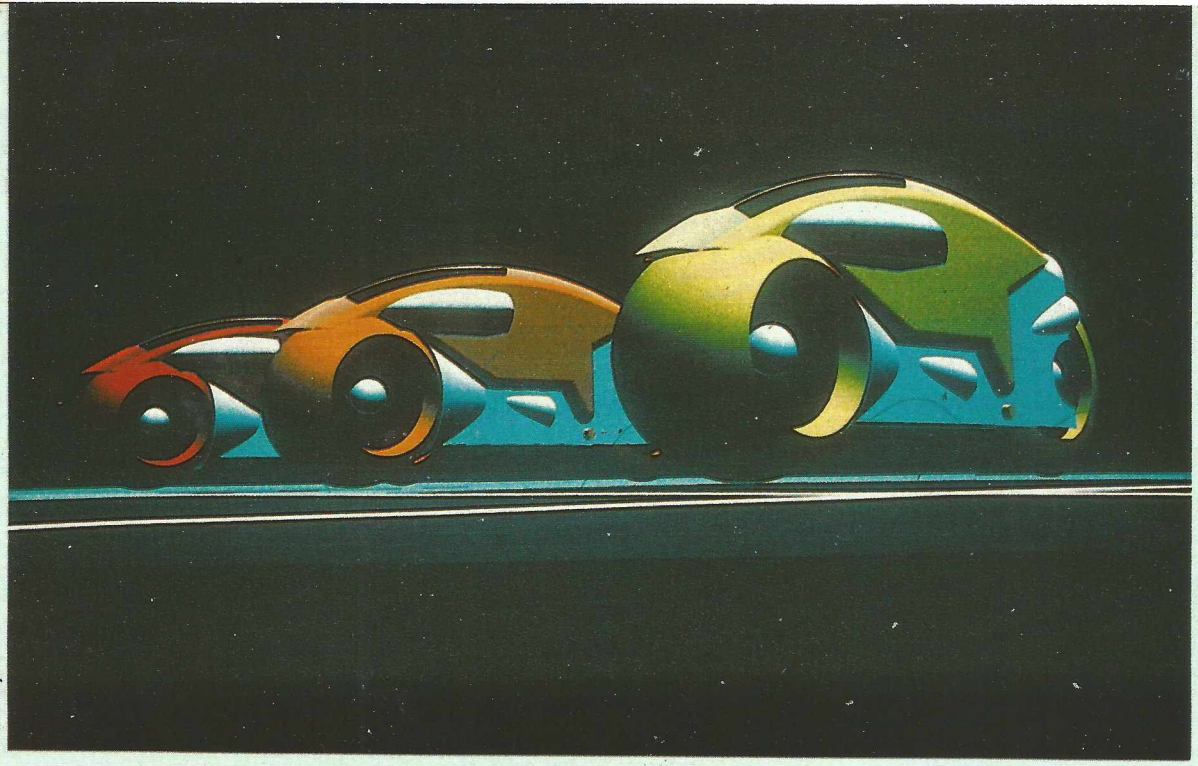


Fox

O arranque estelar da nave Enterprise, de *Jornada nas Estrelas* (abaixo), e o pesadelo retrô-futurista de *Brazil* (ao lado)



DB



Walt Disney

O auto computadorizado de *Tron*, ao lado, obra do *designer* Syd Mead; abaixo, cenas de *O Último Guerreiro das Estrelas* (1984), influenciado pelo *design* de *Tron*, e *Aliens* (1986), de James Cameron, um seguidor da escola "econômica" do diretor Roger Corman

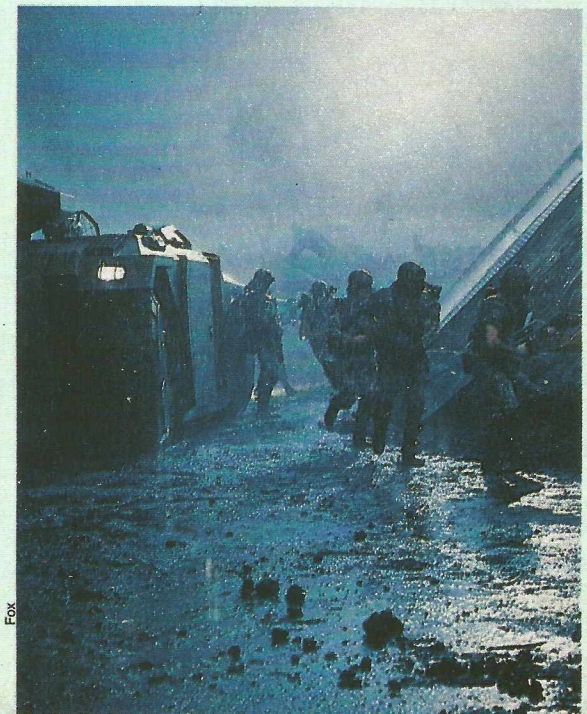
em fantasias espaciais de temática fabulesca, como a saga iniciada por *Guerra nas Estrelas (Star Wars*, 1977), de George Lucas. A fase de pré-produção do filme contou com a participação ativa do *designer* Ralph McQuarrie, desenhista industrial que trabalhou com a NASA, desenvolvendo ilustrações especiais para o projeto Apollo. McQuarrie acabou por estabelecer a função de *concept artist* no padrão de produções pós-*Guerra nas Estrelas*, e forneceu seus serviços a filmes como *Caçadores da Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1980, de Steven Spielberg) e *Cocoon* (1985, de Ron Howard).

Art Films

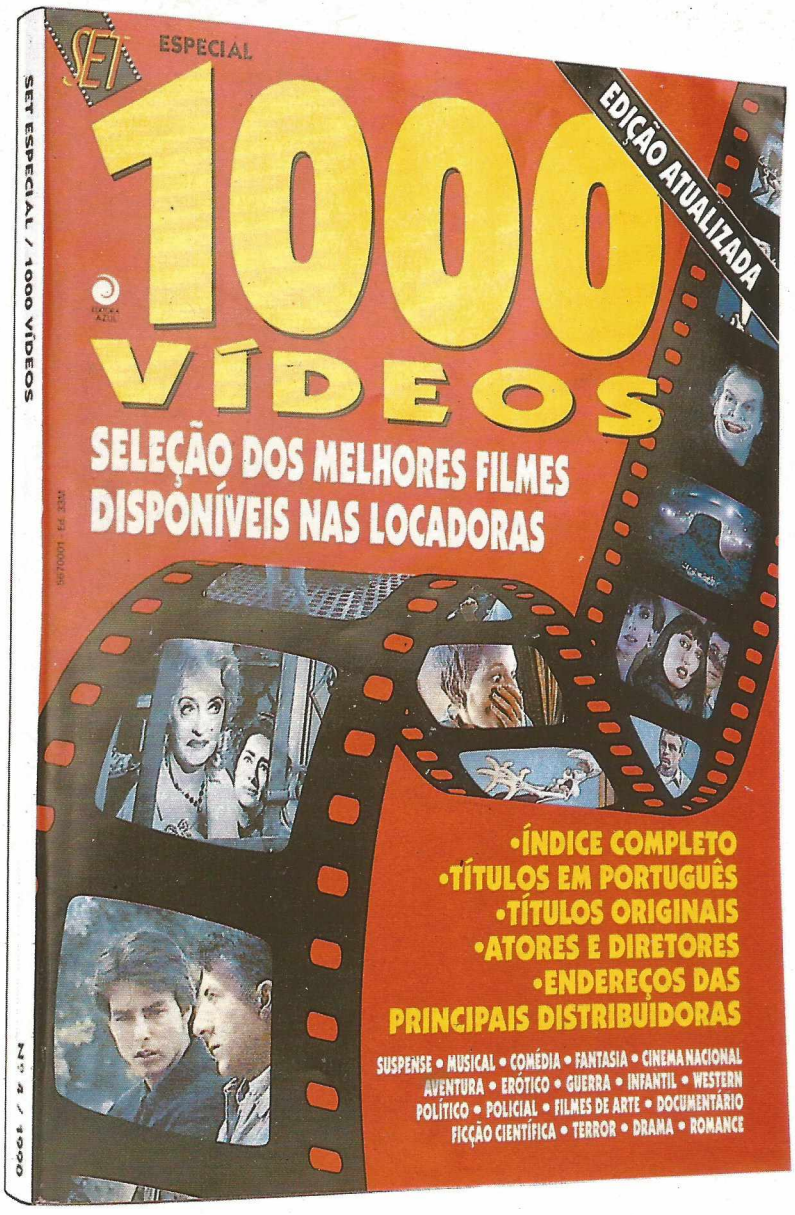
O cruzamento entre ficção científica e terror procurado por Ridley Scott em seu *Alien — O Oitavo Passageiro* (*Alien*, 1979) destacou o trabalho de um "artista de concepção", o ilustrador suíço H. R. Giger. De Giger é o desenho assimétrico da nave alienígena encontrada pela tripulação da Nostrome, bem como do monstro que passa a aterrorizar os astronautas. O estilo de Giger, que faz obras que misturam partes de máquinas a detalhes de inspiração anatômica, foi completado no filme pelo desenho mais "usual" do artista Ronald Cobb.

Os Estúdios Disney deixaram um novo marco na criação de ambientes em ficção científica com *Tron* (1982), de Steven Lisberger. Para realizar uma aventura passada no interior de um videojogo, Lisberger utilizou pela primeira vez longas seqüências inteiramente geradas em computador. Trechos com atores tiveram seus cenários (em preto-e-branco) completados por efeitos visuais. Quatro empresas forneceram as imagens computadorizadas de *Tron*, construindo em três dimensões desenhos originais do *designer* Syd Mead. Mead é, até certo ponto, um Bonnestell contemporâneo: durante anos trabalhou para empresas como a Ford, Chrysler, Philips, US Steel e a própria NASA, projetando equipamentos e ambientes para o próximo século. Sinais de sua influência são, por exemplo, os carros voadores de *Blade Runner*.

O caminho aberto por *Tron* teve seqüência nas cenas espaciais e superfícies planetárias de *O Últi-*



Fox



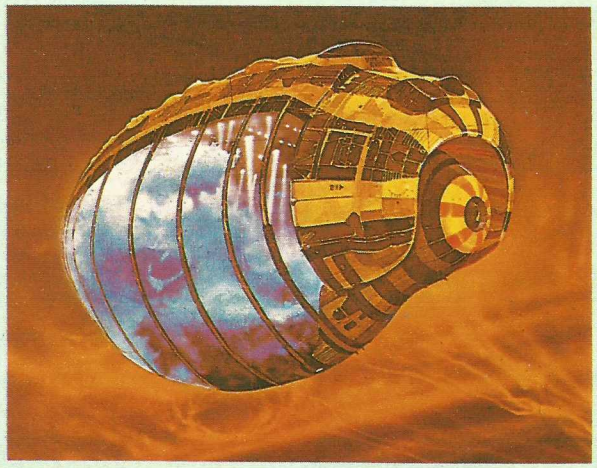
OS MELHORES

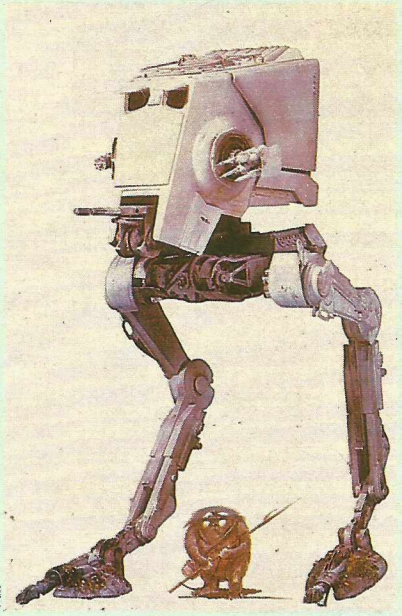
A Editora Azul orgulhosamente apresenta Set Especial 1000 vídeos, uma superprodução que vai fazer o maior sucesso em sua telinha. Agora você está com tudo. Os filmes vêm divididos por gêneros, com títulos em português, títulos originais, atores, diretores e sinopse. E tem mais: endereço das principais distribuidoras e rede de assistência técnica para seu equipamento. Garanta seu exemplar o quanto antes. As edições anteriores esgotaram nas bancas.

SE VOCÊ TEM UM VÍDEO, VOCÊ PRECISA DE 1000 VÍDEOS.

EDITORA AZUL

EM CARTAZ NA BANCA MAIS PRÓXIMA.





Fox

Desenhos de produção de *Duna* (acima) e de *O Retorno de Jedi* (ao lado), que, assim como *Guerra nas Estrelas* (abaixo), contou com a colaboração do *designer* Ralph McQuarrie

Fox

O Segredo do Abismo, acima: maior cenário subaquático do mundo

mo Guerreiro das Estrelas (The Last Starfighter, 1984), de Nick Castle, com direção de arte de James D. Bissell.

A computação gráfica teve um papel coadjuvante no impecável acabamento técnico de *O Segredo do Abismo (The Abyss*, de 1989), dirigido por James Cameron (de *O Exterminador do Futuro* e *Aliens, o Resgate*). Para o filme, foi construído o maior cenário subaquático do mundo: dois tanques localizados numa usina nuclear desativada. Independentemente de seus resultados como narrativa, *O Segredo do Abismo* atingiu um novo patamar artístico dentro das perspectivas esperadas para os anos 90.

James Cameron foi um dos discípulos da escola "econômica" de ficção do cineasta Roger Corman. A ficção científica deve muito à forma com que criadores como Corman, trabalhando com poucos recursos, reinterpretaram as idéias visuais divulgadas por Bonnestell, Mead, ou William Cameron Menzies (o diretor do clássico *Daqui a Cem Anos/Things to Come*, de 1936). O próprio Dan O'Bannon, consultor de concepções visuais de *Alien*, economizou muito nos cenários de *Dark Star* (1974), o primeiro longa-metragem de John Carpenter (de *O Enigma de Outro Mundo, Aventureiros do Bairro Proibido*). O interior da nave *Dark Star* era o mesmo das espaçonaves de dois outros filmes, apenas com as peças trocadas de posição.

Fox

Histórias do tipo podem ser extraídas de dezenas de filmes, assinados por gente mais tarde famosa. Soluções curiosas também foram obtidas por cineastas europeus, como a estação espacial criada para *Solaris* (1972), do russo Andrei Tarkovsky, ou o trem aéreo aproveitado por François Truffaut em seu *Fahrenheit 451* (1966), ou ainda a simples exploração da moda psicodélica em *Privilégio (Privilege*, 1967), de Peter Watkins. Mesmo no cinema americano, às vezes basta um filtro verde na câmera (como em *No Mundo de 2020/Soylent Green*, 1973, de Richard Fleischer) para estar criado um ambiente do futuro. Inventar o amanhã pode ainda ser muito simples.

Marcos Smirkoff

CATHERINE HICKS CHRIS SARANDON ALEX VINCENT

BRINQUEDO ASSASSINO

Você vai rezar para que tudo não passe de uma brincadeira.

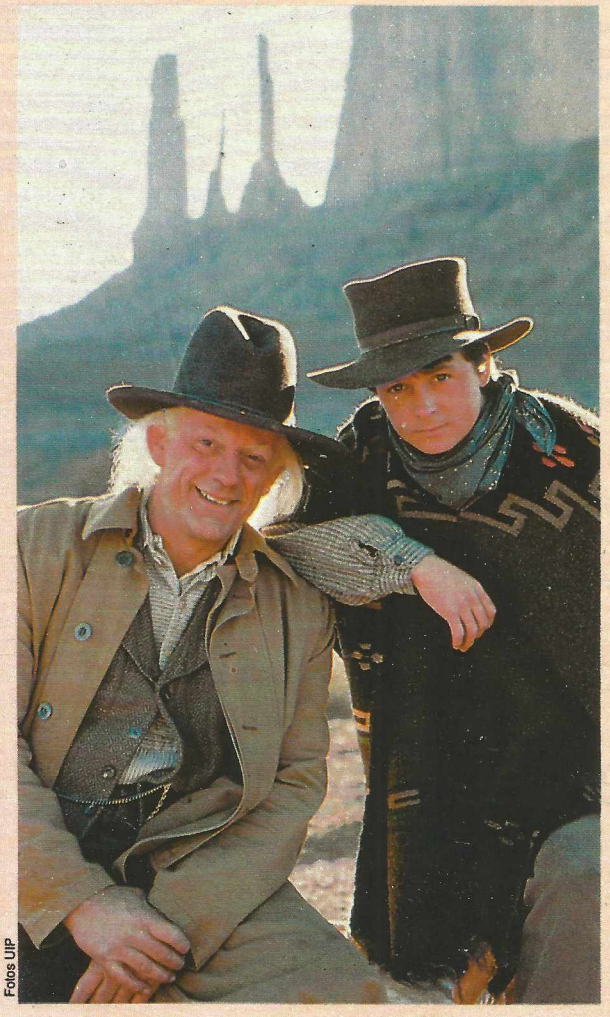
WARNER HOME VIDEO

© Warner Home Video Inc

DE VOLTA PARA O FUTURO III

PRETÉRITO PERFEIT

Desta vez Michael J. Fox se desloca para o Velho Oeste, fechando a trilogia de *De Volta para o Futuro* com fartas doses de bom humor



Fotos UIP

Flashback rápido: no final de 1988, o diretor Robert Zemeckis bateu um fio para a Universal avisando que não entregaria o *script* de *De Volta para o Futuro II* a tempo de o filme ficar pronto para lançamento no verão americano de 1989. Eram tantas as idéias boladas por ele e pelo roteirista Bob Gale que Zemeckis aventava até mesmo a possibilidade de um terceiro capítulo. E, pensando bem, rodar os dois capítulos de uma só vez até que viria a calhar: sairia mais barato e seria bem mais prático, porque toda a equipe e todo o elenco já estariam lá mesmo.

A Universal topou a sugestão de Zemeckis: *De Volta para o Futuro II* chegou às telas dos Estados Unidos em novembro, e o capítulo final ficou programado, este sim, para o verão norte-americano, mas de 1990. Custo total do projeto: pouco mais de 50 milhões de dólares, uma pechincha nos dias de hoje em Hollywood.

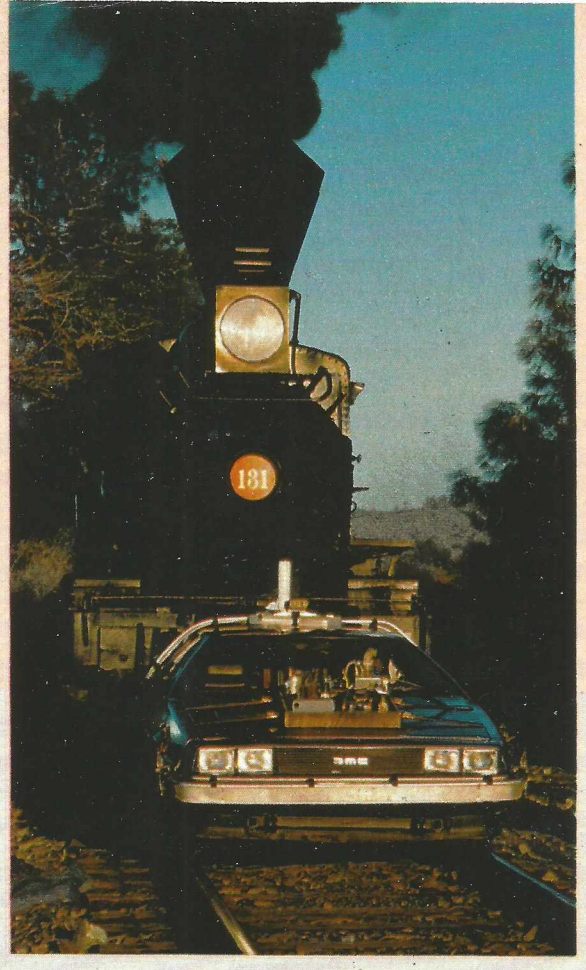
Com essa estratégia, porém, o segundo capítulo saiu sofrendo. Virou uma transição confusa, insatisfatória, que não iluminou tanto assim as possibilidades oferecidas pelo início da história. Pelo contrário, era um "bolo-de-noiva" de efeitos especiais que frustrou os fãs do primeiro filme e comprometeu as possibilidades de sucesso do último capítulo da trilogia: se o segundo capítulo foi tão ruim, raciocinaria o fã, o terceiro nem deve valer a pena.

No entanto, *De Volta para o Futuro III* não apenas deixa o segundo capítulo na poeira do tempo como consegue ser tão charmoso e divertido quanto o filme que deu origem à série.

A impressão que dá é a de que Zemeckis mal podia esperar para fazer o que tantos cineastas de sua geração curtem no íntimo: uma baita vontade de brincar de John Huston.

Passado no Velho Oeste, no ano de 1885, *De Volta*

Doc (Christopher Lloyd) e Marty McFly (Fox), juntos na página oposta, pilotam o Delorean diante de uma locomotiva (ao lado) e deixam-se levar como uma diligência através da desértica paisagem (abaixo)



para o Futuro III conclui a trilogia com uma dose generosa de bom humor, uma história bem contada que não depende de efeitos especiais. Zemeckis se apóia basicamente nas falas dos atores e no ritmo da narrativa para envolver o público numa trama fantástica e charmosa.

OK, vamos todos refrescar a memória: na última vez que foi visto, Marty McFly (Michael J. Fox) estava debaixo do maior toró em 1955, quando viu o doutor Emmeret Brown (Christopher Lloyd) desaparecer no ar ao ser atingido por um raio enquanto pilotava o Delorean (máquina do tempo). Segundos depois do desaparecimento do *doc*, Marty recebeu das mãos de um zeloso funcionário da Western Union uma carta escrita pelo próprio dr. Brown, datada de 1885.

Conforme as instruções dele na carta entregue a nosso herói em 1955, Marty deve recuperar o Delorean (escondido dentro de uma mina abandonada), consertá-lo — escangalhado em 1885, o carro tornou-

Doc e Marty confabulando na distante Hill Valley de 1885, a principal paisagem de *De Volta para o Futuro III*

se inútil, porque as peças de reposição só viriam a ser inventadas em 1947 —, retornar a 1985 e então destruí-lo, sob pena de causar mais danos à "linha do tempo". Em nenhum momento, porém, Marty deve tentar viajar para 1885 em busca de Brown: Emmerett diz-se felicíssimo no passado, onde trabalha como ferreiro.

Para recuperar o carro e consertá-lo, Marty recorre ao dr. Brown de 1955 (que se apavora com o ressurgimento do *future boy*; para todos os efeitos, quando eles se reencontram, Marty deveria estar chegando a 1985). Os dois encontram o Delorean, mas um acidente na busca mostra que o "outro" dr. Brown, o de 1885, pode morrer caso Marty não volte a interferir na "linha do tempo". Contrariando as instruções do *doc* Brown do passado, Marty viaja para 1885 para salvá-lo.

As piadas (óbvias e sutis) e situações que Zemeckis salpica na jornada de Marty ao Velho Oeste compõem todo o charme que faltava ao segundo capítulo.

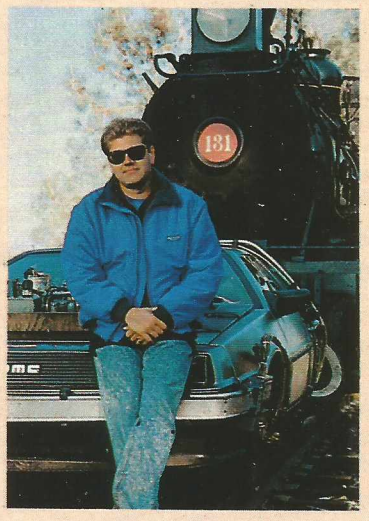
A começar pela roupa de caubói usada por Marty (uma camisa cor-de-rosa, com o símbolo do átomo bordado em lamê) e do nome que nosso herói adota em 1885: Clint Eastwood. "Retificado" em 1955, o Delorean recebe também uma fachada nova/velha: pneus banda branca e mecanismos movidos a válvula. Quando Marty/Clint começa a treinar o uso de revólveres, coloca-se diante de um espelho e imita, frase por frase, trejeito por trejeito, uma cena de Robert De Niro em *Taxi Driver*.

Mas alguns detalhes são idênticos ou muito semelhantes aos mostrados nos filmes anteriores. Zemeckis elaborou uma série de situações que comentam outras mostradas nos dois outros filmes da série, ou que elaboram um pouco mais os casos.

Na Hill Valley de 1885 (como nos filmes anteriores, toda a ação se concentra numa mesma cidadezinha), Marty encontra-se com seus antepassados, os imigrantes irlandeses Seamus (Michael J. Fox) e Maggie McFly (Lea Thompson), e precisa combater o antepassado de seu eterno arquiinimigo, Biff (Thomas F. Wilson): o pistoleiro Buford "Cão Maluco" Tannen (imagine que estrago não pode fazer um Biff armado). O relógio da torre, o mesmo que está sempre quebrado, é inaugurado enquanto Marty/Clint visita o passado. O xerife da cidade é o antepassado do caça-gazeteiro das outras aventuras. E, como sempre, Marty perde a cabeça quando é desafiado para alguma façanha e é chamado de maricas.

Dos novos personagens apresentados em *De Volta para o Futuro III*, destaca-se a professora Clara Clayton (Mary Steenburgen), namorada do *doc* Brown. Ela desperta no cientista um lado romântico, galante, insuspeitado (por Marty e pela platéia) até então.

A professora Clara Clayton (Mary Steemburgen) é a namorada (à esquerda e abaixo) de *doc* Brown (mais abaixo)



Fotos UIP

Ao lado, o diretor Robert Zemeckis; acima, Seamus e Maggie McFly (Fox e Lea Thompson), os antepassados irlandeses de Marty

Os confrontos de Marty com o eterno vilão Tannen são tão engraçados quanto no primeiro capítulo, graças, em grande parte, à "escada" feita por um dos asseclas do "Cão Danado". Como Tannen tem o cérebro de uma minhoca, depende de seus capangas para as funções mais simples, desde xingamentos até contagens de um a dez.

Zemeckis e Gale souberam criar relações divertidas entre eventos dos filmes anteriores e este terceiro capítulo: Marty/Clint se encontra pela primeira vez com seu inimigo na velha lanchonete de Hill Valley, que em 1885 é um *saloon*. Marty utiliza-se de técnicas dos anos 80 para manusear utensílios do Velho Oeste (da mesma forma que transformou um carrinho de rolimãs num *skateboard* em 1955).

Nada disso, porém, seria tão satisfatório não fosse a conclusão engendrada por Zemeckis. Ele consegue fechar a tampa de todas as situações deixadas em aberto ao longo de todas as aventuras (bem, algumas mergulham num "buraco negro", como os nós de narrativa criados para a namorada de Marty, Jennifer, vivida por Elizabeth Shue, mas esse acaba sendo um pecado menor) e, o melhor, abre novas possibilidades nos últimos dois minutos do filme, sem precisar persegui-las obrigatoriamente.

José Emilio Rondeau, de Los Angeles

ROBOCOP 2

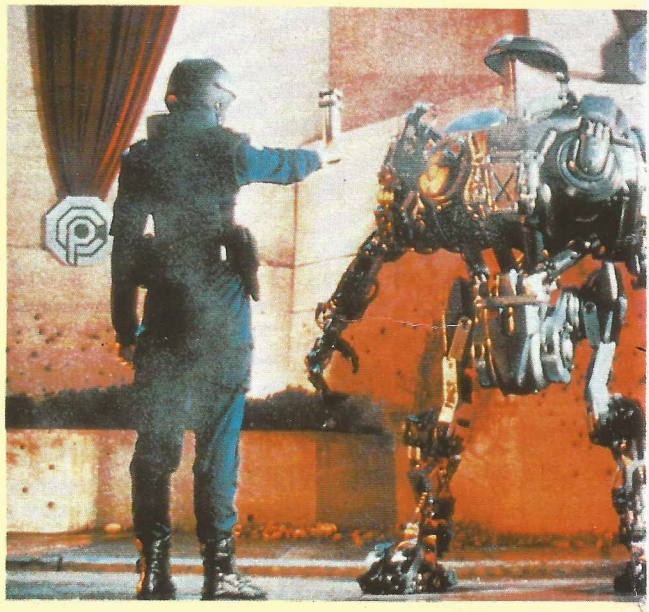
A VOLTA DO ENLAT

O policial meio homem, meio máquina ganhou uma nova armadura, azulada e lustrosa, e continua arrebentando tudo à sua barulhenta passagem, agora sob a direção de Irvin Kershner

Há alguma coisa estranha acontecendo no prédio semideserto de um antigo hospital de Houston, Texas — entre baratas esmagadas pelo chão e pilhas de lixo jamais recolhido movimenta-se uma população silenciosa e azafamada, que parece convergir, com seus fios, cabos e engenhocas de todo tipo, para a cozinha.

Na cozinha a situação é ainda mais surrealista: grupos seriíssimos de pessoas amontoam-se pelos cantos. Um deles comanda três poderosas máquinas de fazer fumaça ("eu não agüento mais este cheiro", resmunga o operador), outro se incumbe de encher minúsculas ampolas plásticas com um líquido alaranjado — mistura de água, iodo e "algumas coisas malcheirosas e potencialmente venenosas". Num corredor abandonado, um pobre sujeito jaz sobre uma espécie de cadeira-crucifixo, imobilizado pelo que parece uma enorme armadura medieval mas, mais de perto, revela uma estranha semelhança com a lataria de um carro.

O hospital abandonado é um dos *sets* principais da filmagem de *Robocop 2*, a continuação do inesperado sucesso de 1987 — e o pobre diabo da cadeira é o ator Peter Weller, retornando ao papel que lhe trouxe fama, fortuna e um desvio de coluna — o do supertira robotizado, meio homem, meio máquina. "Minha roupa é mais bonita agora, você não acha?", Weller sorri — risos são extremamente desconfortáveis dentro dessa parafernália. "Como o personagem foi semidestruído no final do outro filme, eles acharam que reconstruí-lo, como se faz com um automóvel, seria uma boa idéia. Aí eu ganhei essa lataria nova, meio azulada, como um esporte. Afinal, o filme passa-se em Detroit *(a capital do automóvel)*, não é? A "nova lataria" de Weller



também é mais confortável e flexível, embora um tantinho mais pesada — mas, depois de ter passado três meses em terapia, curando os entorses e contusões provenientes do primeiro filme, ele agora já sabe como se defender melhor. "Tomei aulas intensivas de movimento. Existe toda uma arte em se movimentar como uma máquina, de modo verossímil, sem violentar sua musculatura humana, como eu fiz no primeiro filme."

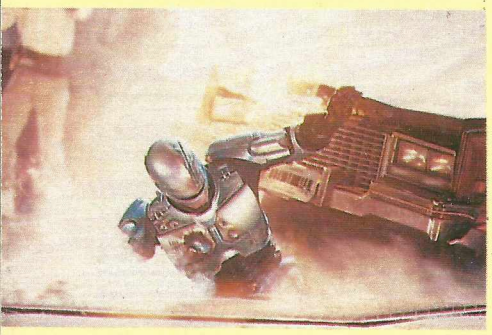
A armadura azulada de Murphy/Robocop não é a única novidade nesta continuação. Embora Murphy tenha a mesma parceira, Lewis, vivida novamente por Nancy Allen, os mesmos patrões, os ultracorruptos

TIRA ADO

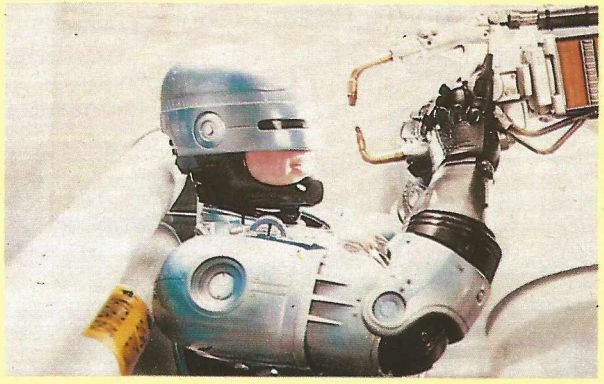
Nancy Allen diante de uma carcaça de ferro ameaçadora (acima); ao lado, a lataria do Bem, encarnada por Peter Weller

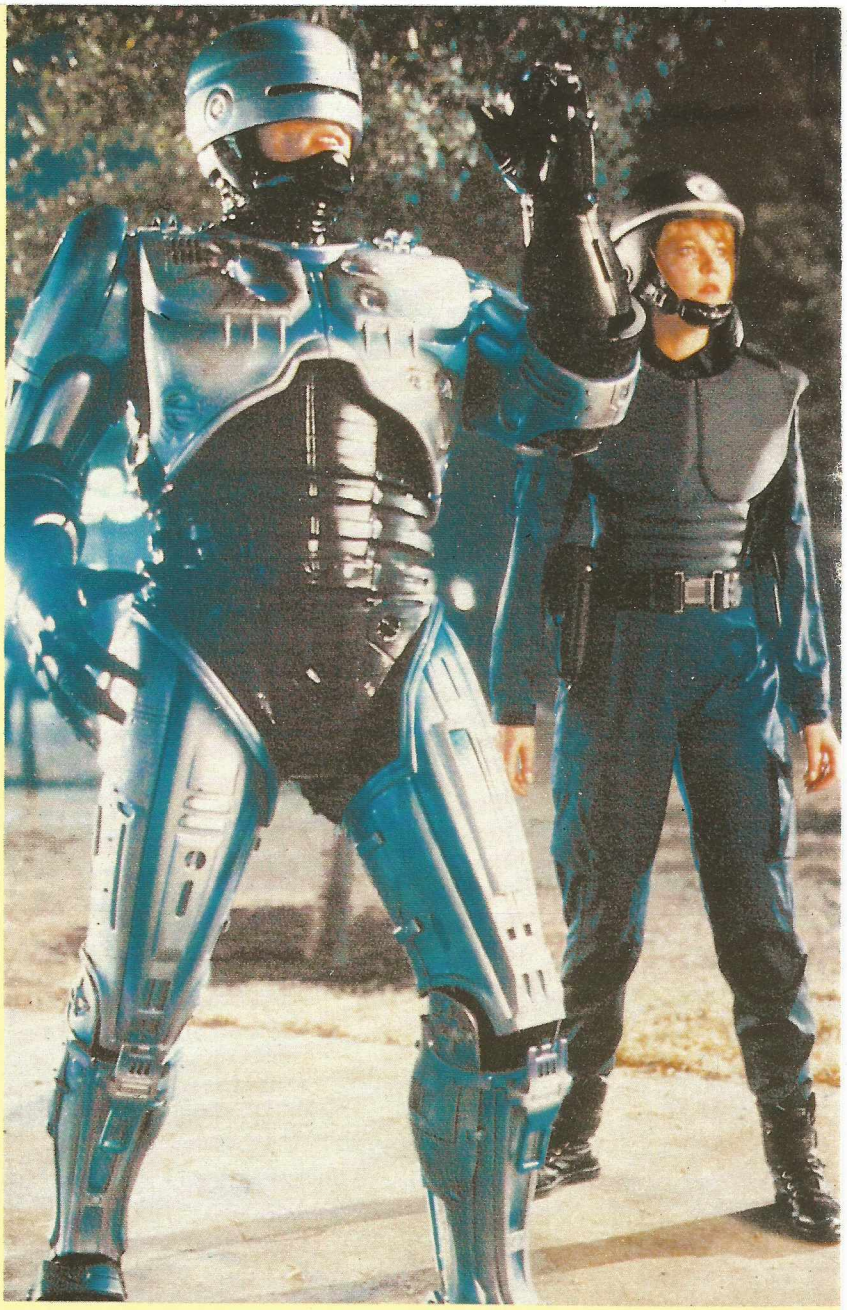
Fotos Columbia Tri-Star

Fotos Columbia Tri-Star



Miller, o roteirista, Kershner, o diretor, e Weller, o Robocop, cuja armadura é displicentemente atropelada. Abaixo, o tira de lata contra garras de aço

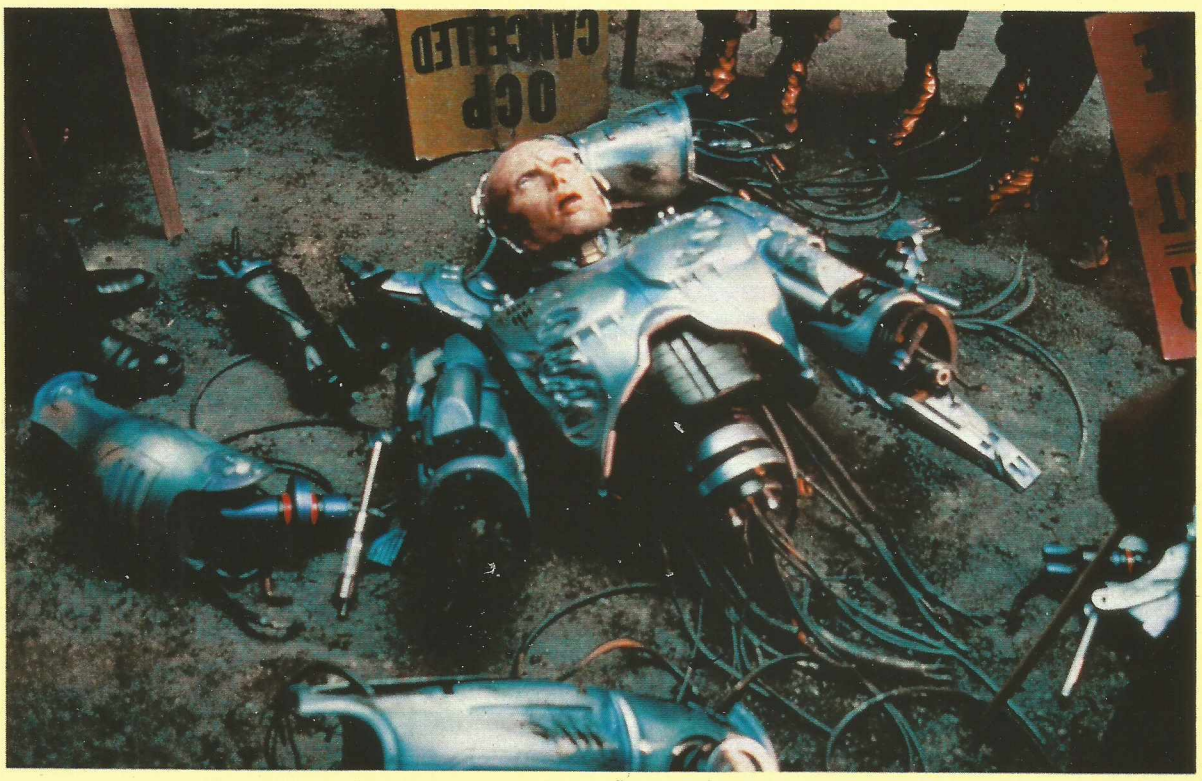




Acima, Robocop e sua parceira, Lewis (Nancy Allen)

executivos da O.C.P., e o mesmo território, uma decadente Detroit (desta vez filmada em Houston, Texas), ele agora enfrenta não apenas uma sofisticada *nuke* — um sintético absolutamente viciante e destrutivo que, no filme, é "interpretado" por aquela mistura de iodo e outras palanganas — como tem que se haver com uma réplica perfeita de si mesmo, o *Robocop* 2 construído pela O.C.P. para substituí-lo sem maiores problemas de memórias e insubordinações.

Frank Miller, o homem que inventou Elektra e tirou Batman do ostracismo, é o autor do roteiro — dos roteiros, aliás, por que o filme foi reescrito tantas vezes que o próprio Miller já perdeu a conta. "Escrever para quadrinhos é uma coisa", Miller diz, exausto, bebendo café quente num canto da azafamada "cozinha". "Em quadrinhos, você é Deus, pode tudo, as maiores loucuras são possíveis. Em cinema, não. Existe um outro ritmo, existe um período de tempo para você contar a história. E existem coisas simplesmente impossíveis de serem realizadas num filme." Depois de tantas modificações, contudo, Miller diz que a essência de seu *Robocop* 2 permanece intacta — "Não posso dizer que seja um filme otimista. É um



Murphy, o policial incrustado numa armadura de robô, jaz semidestruído (à direita)

Dois vilões não muito usuais: um pirralho pinta-brava (à esquerda, atacando Nancy Allen) e uma *vamp* de trabuco na mão (à direita)

filme com humor, mas sombrio. Para mim, escrever sobre um futuro hipotético é uma ótima maneira de comentar o nosso presente, e não consigo ser muito entusiasmado com o que vejo ao meu redor".

O diretor Irvin Kershner *(O Império Contra-Ataca, Nunca Mais Outra Vez)*, responsável por muito da "educação" de Miller nas artes da realidade cinematográfica, e retornando à ativa depois de um longo afastamento, compartilha com ele esta visão da ficção científica. Kershner gosta particularmente dos comentários sociais embutidos na narrativa de *Robocop 2* — a corrupção das elites, a desfuncionalidade essencial da polícia, a exploração da infância e dos imigrantes. "Parece com a primeira página dos nossos jornais, não?", ele brinca, inspecionando os frascos de *nuke*, que, daqui a pouco, serão violentamente confiscados por Lewis e Robocop. "Mas minha principal preocupação foi fazer um filme divertido. Se um filme não for divertido, não prender a atenção do espectador, todos os comentários, todas as melhores intenções são inúteis."

por Ana Maria Bahiana, de Los Angeles SET

HELLBOUND

ARSENAL DE EXAGERO

Na continuação de *Hellraiser*, a parafernália de luzes, sombras e sons acaba sobressaindo ante um roteiro que fica devendo ao antecessor

As delirantes fantasias de Clive Barker, o mais original autor a aportar no gênero fantástico nos últimos tempos, revelam aos olhos do leitor um universo muito particular, no qual o horror atinge o paroxismo e limites inconcebíveis mesmo para os adeptos do terror explícito do cinema atual. Na verdade, a comparação não é casual. A obra do escritor britânico é o equivalente literário de filmes de realizadores tais como David Cronenberg, George Romero, Sam Raimi e Dario Argento; tudo, enfim, o que há de melhor e pior no gênero. Não seria exagero dizer que os escritos de Barker alimentam-se quase que exclusivamente dos excessos visuais de um cinema feito de imagens de sangue, vísceras e carne, chegando mesmo a suplantá-los neste aspecto — afinal, apesar de toda a sofisticação proporcionada pelos efeitos especiais, os filmes conhecem limites que não se ajustam à palavra escrita, sobretudo quando esta última está a serviço de um escritor de talento.

Nada mais natural, portanto, que ao passar para a direção Barker tenha procurado valer-se das imagens geradas (e realimentadas sucessivamente) pelo cinema de horror contemporâneo para tecer um painel, ainda que fragmentário, do seu delirante universo, que, de resto, se presta às mais alucinantes visualizações.

Se em *Hellraiser (Renascido do Inferno)* Barker foi bem-sucedido — o filme chegou a ser qualificado de obra-prima pela crítica especializada —, tal não acontece com a seqüência, *Hellbound — Renascido do Inferno Parte II*. Mesmo quem não assistiu à primeira parte, não terá dificuldade em acompanhar o desenvolvimento de *Hellbound* (alguns trechos do filme original são inseridos aqui para situar o especta-

Ao lado, Julia (Clare Higgins), recém - renascida do inferno, mira-se no espelho e pensa num plano diabólico para reconstituir sua cútis. Abaixo, uma visão orgiástica que o dr. Channard tem no inferno, com Julia no centro da ação

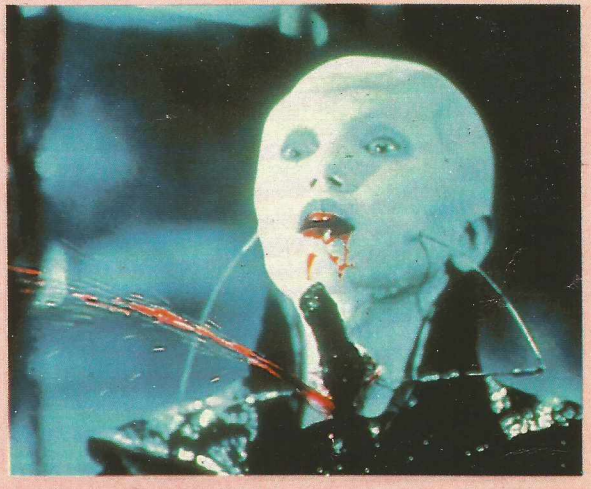
dor na trama). Os personagens, vividos pelos atores do filme original, são os mesmos, e esta segunda parte começa onde acaba a primeira. Mas em *Hellraiser*, roteirizado pelo próprio Barker a partir da novela *The Hellbound Heart*, havia a preocupação de conservar um mínimo de lógica nas situações e motivações humanas, o que já não se dá aqui. Ainda assim, a primeira metade do filme, por sua maior fidelidade ao original, consegue manter o interesse.

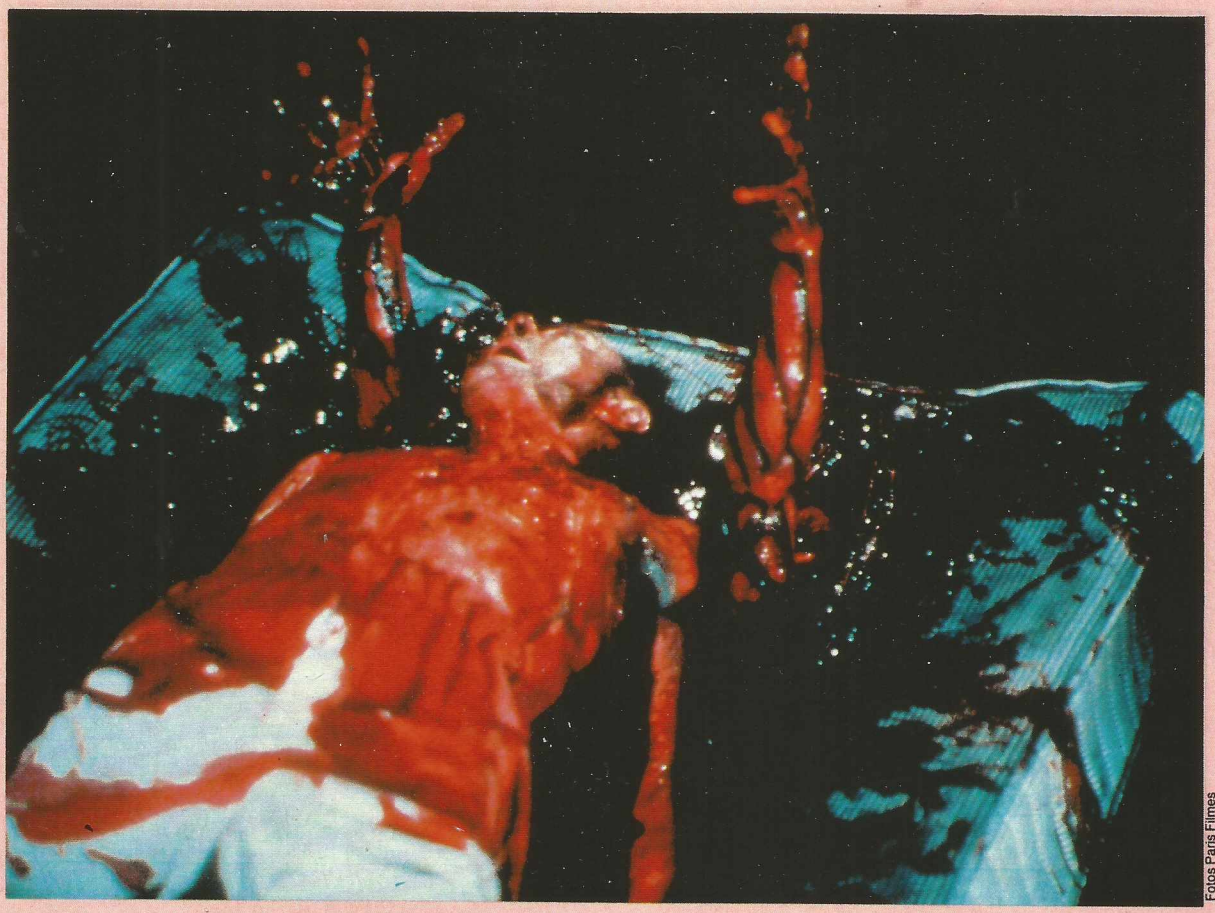
A partir do momento, porém, em que a ação passa a transcorrer no domínio dos cenobitas, a parafernália de luzes, sombras e sons concebida para envolver o espectador torna as deficiências do roteiro assinado por Peter Atkins ainda mais evidentes. A impressão que se tem é a de que o roteiro foi planejado para servir de mero suporte a uma usina de imagens que privilegia o horror explícito e os efeitos visuais. Nesse sentido, pode se dizer que *Hellbound* é a síntese de todos os filmes de horror vistos ultimamente nas telas. Fiel a isso, Barker, que fez aqui as vezes de produtor executivo, substituiu as boas idéias contidas no filme original pelo horror grandiloqüente e nem sempre bem inserido na trama.

Em *Hellbound*, o domínio dos cenobitas, apenas vislumbrado no filme original, foi concebido como um imenso e fulgurante labirinto, abrigando em suas entranhas visões de um mal onipresente, em que o sadomasoquismo reina em estado puro. Numa das seqüências, a adolescente catatônica vivida por Imogen Boorman depara-se com uma série de espelhos, lembrando a Alice perdida de uma conhecida fábula de Lewis Carroll. Da mesma forma, Leviatã, o senhor dos abismos, pouco tem a ver

Fotos Paris Filmes

Na página oposta, o visual cenobita que o dr. Channard (Kenneth Granham) recebe ao ganhar os domínios do inferno. À direita, um cenobita é atingido pela fúria do diabólico dr. Channard





Fotos Paris Filmes

Ao lado, Julia renasce do inferno num colchão, alimentando-se do sangue de uma pobre vítima sacrificada pelo dr. Channard. Abaixo, mais um cenobita é alvo de um ataque do dr. Channard

com o demônio da simbologia cristã. Na procura da originalidade absoluta, Barker e o diretor Tony Randel conceberam-no como uma figura geométrica, semelhante a um prisma suspenso no ar.

Barker é mais fiel ao seu imaginário quando desvela o lado escuro da natureza humana, cujos componentes de sadismo e perversão sexual são dissecados no relacionamento do dr. Channard (Ken Cranham) com a revivida Julia (Clare Higgins). Para resgatá-la do domínio dos cenobitas, Channard se vale de um paciente de sua clínica que acredita estar sendo devorado por vermes. O médico dá a ele uma navalha e assiste de camarote ao lunático retalhar a si próprio no colchão em que Julia morreu. Esta, chafurdando no sangue coagulado, ressuscitará triunfante e sedenta.

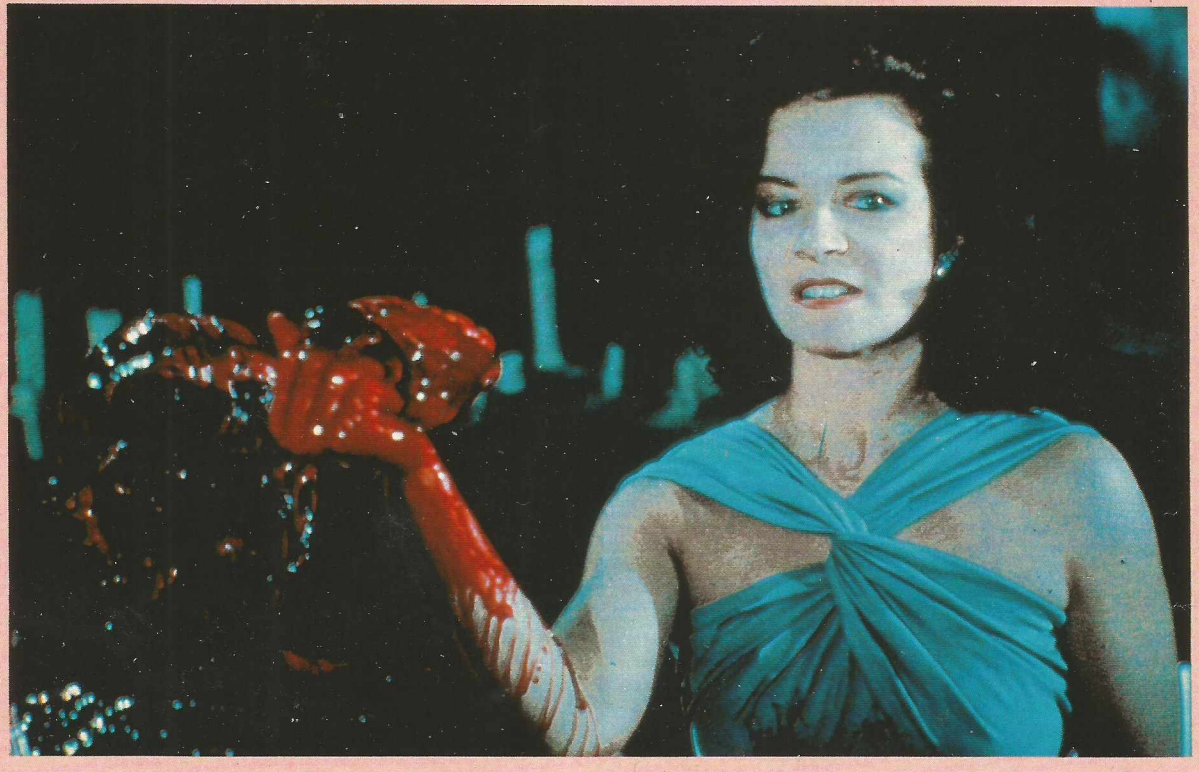
Muita gente criticou os realizadores do filme pela inserção na trama de mais um cenobita (o dr. Channard ganha definitivamente o reino dos infernos depois de muito persistir). Pior do que isso, no entanto, é a constatação de que os cenobitas originais adquirem sentimentos humanos no confronto com o recém-chegado, violando uma das regras básicas do gênero: a de que o monstro nunca pode ser bonzinho.

O gênero terror, mais do que qualquer outro, exige a cumplicidade do espectador e, além disso, um roteiro que equilibre com perfeição realidade e fantasia. Ao não atender a nem uma nem outra exigência, *Hellbound*, com seu arsenal de exageros, dilui o terror no acúmulo de absurdos.

Paulo Capuzzo

Acima, um suposto instante de amor no inferno entre Julia e o dr. Channard. À direita, mais uma bizarra criatura que compõe o grupo dos cenobitas

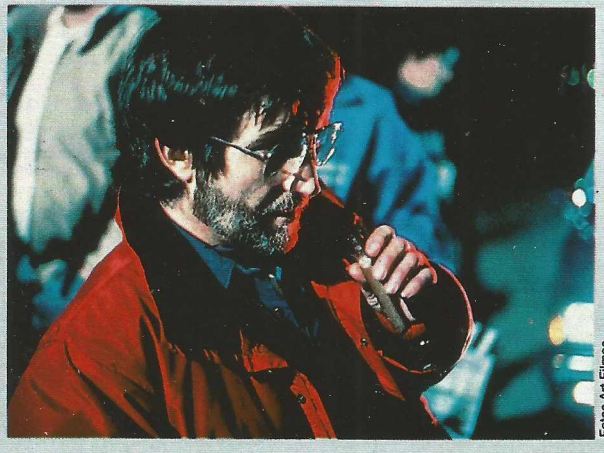
Acima, o momento em que o dr. Channard se transforma num poderoso cenobita. À direita, Julia, satisfeita com sua nova epiderme, exibe as entranhas de uma vítima



TOBE HOOPER

PIROTECNIA!

Combustão Espontânea, último filme do diretor, é um show de técnica. Nesta entrevista exclusiva, ele fala de suas ambições intelectuais



Fotos Art Filmes

A carreira de Tobe Hooper tem paralelos com as de George Romero e David Cronenberg. Vindos do mais repulsivo horror (respectivamente *O Massacre da Serra Elétrica*, *A Noite dos Mortos-Vivos* e *Calafrio*), os três cineastas se converteram progressivamente a um cinema adulto, até intelectual. Tobe Hooper, em *Combustão Espontânea*, optou por meios similares aos de Romero (em *Instinto Fatal*) e Cronenberg (*Dead Ringers*). A diferença é que ele não pode deixar de incluir passagens puramente horríveis, numa trama de ordem essencialmente psicológica.

O personagem de *Combustão Espontânea* descobre progressivamente a verdade sobre seus pais, seu nascimento, seus poderes. O filme é interessante, de início, porque seu protagonista, interpretado por Brad Dourif, é muito convincente. Mas depois muda de tom, e os efeitos especiais vão tomando o lugar principal. O problema é que *Combustão Espontânea* torna-se, em alguns momentos, um *pot-pourri* de *Chamas de Vingança* (sob o efeito da fúria, os heróis desenvolvem a capacidade de carbonizar as pessoas à distância), *A Mosca 2* (nascimento e educação controlados por cientistas e resultado de experiências) e, sobretudo, *Scanners*, em que as pessoas se transformam em combustível, como carvão humano. Hooper não quis, entretanto, tratar seu filme como um *thriller* clássico. É o que faz sua originalidade — e também sua fraqueza. Em um certo momento o herói descobre que ele não é o único a possuir tais poderes... Esse "salto", aparentemente necessário à trama por razões psicológicas (o filme segue a evolução mental de seu personagem principal), também retira da obra uma certa credibilidade . A credibilidade que resultava muito do começo do filme, uma reconstituição parti-

Tobe Hooper, na página oposta, à esquerda, dirige a combustão e a incineração total de seus personagens (ainda na página oposta e acima)

cularmente bem-sucedida dos anos 50, quando um casal-modelo de americanos se arrisca para testar as conseqüências da bomba H dentro de um abrigo antiatômico. Toda a experiência vai aparentemente bem, até o surgimento imprevisto de um bebê, concebido durante os testes...

Depois de um início extremamente forte, o filme vai enfraquecendo até um final convencional — verdadeiramente pirotécnico, no sentido próprio e no figurado. Hooper, também autor do roteiro, deixou de trabalhar para a Cannon (a produtora para a qual havia feito *Força Sinistra*, *Invasores de Marte* e *O Massacre da Serra Elétrica 2*), e tenta assumir a paternidade integral de sua obra. Um esforço louvável, com certeza. É pena que ele não tenha conseguido conduzir *Combustão Espontânea* tão plenamente, após um começo promissor. O filme mantém-se, entretanto, uma obra de qualidade, irreprovável sob o aspecto técnico.

SET — *A um certo tempo não se ouvia falar no seu nome. O que você tem feito?*

HOOPER — Eu tinha necessidade de um pouco de descanso, de passar um tempo com minha esposa... Mas não descansei tanto assim. Trabalhei para a televisão, escrevi o roteiro de *Combustão Espontânea*... E esses meses se passaram em uma velocidade louca.

SET — *O que aconteceu com o projeto de adaptação do* Homem-Aranha, *anunciado pela Cannon, em Cannes, há alguns anos? Você brigou com a produtora depois de* O Massacre da Serra Elétrica 2 *ou você vai retomar esse filme na 21st Century, a nova companhia de Menahen Golan (o ex-patrão na Cannon)?*

HOOPER — Isso não passou de um projeto muito vago, no qual eu não cheguei a trabalhar de verdade. Quando a Cannon fechou as portas, o projeto foi por água abaixo. Eu não sabia que a 21st Century tinha a intenção de retomá-lo logo. Mas se Golan me propuser a direção do *Homem-Aranha*, eu estarei muito disposto a conversar. É verdade que nós não mantemos contato há um certo tempo, mas nos separamos em ótimos termos...

SET — *Como foi a filmagem de* No More Mr. Nice Guy, *o piloto da série de TV de Freddy Krueger?*

HOOPER — Robert Englund, o ator que faz o Freddy, era um perfeito desconhecido quando eu o dirigi num pequeno papel de *Eaten Alive*, meu segundo filme — e nós não nos vimos mais durante quinze anos. Eu estava absolutamente entusiasmado com a oportunidade de trabalhar de novo com ele; tínhamos uma porção de coisas para conversar. Além de que é ótimo vê-lo filosofar sobre o sentido da vida, gesticulando com aquela luva cheia de lâminas. Alguém tinha que filmar isso. Bobby é um sujeito divertido e agradável, que proporcionou bons momentos para toda a equipe. Só tenho uma reclamação em relação a esse trabalho: o filme foi terrivelmente cortado. Eu penso particularmente em uma seqüência num consultório dentário, onde Freddy ataca uma vítima usando uma luva cheia de brocas de dentistas. Voavam pedaços de dentes para todos os lados, num efeito realmente impressionante, mas os produtores julgaram a seqüência muito violenta. É uma pena, porque eu a achava particularmente boa Também

Fotos Art Filmes

Combustão Espontânea fala de experiências nucleares secretas e seus efeitos em seres humanos contaminados

da Serra Elétrica 2 sofreu muito com esse tipo de coisa. A comissão não aceitava o canibalismo dos personagens, e criou todo tipo de dificuldades para que nós mostrássemos uma vítima sendo esfolada viva... Foi o mesmo caso com o *Hellraiser*, mas esse eles aceitavam melhor, e classificaram como **R** (*equivalente à proibição para menores de 18 anos*). O que me faz crer que a necrofilia choca menos que o canibalismo... Em resumo, você pode mostrar qualquer coisa, desde que ninguém devore o próximo em seu filme.

SET — *A respeito de* O Massacre da Serra Elétrica, *você teve oportunidade de assistir ao terceiro episódio, o primeiro em que você não é o diretor?*

HOOPER — Ainda não, mas tenho certeza de que o filme foi bem feito. Eu mesmo tinha proposto o roteiro à produtora, a New Line, mas não tive tempo de me dedicar ao projeto porque já estava ocupado com *Combustão Espontânea*. Estou impaciente para ver a versão final, mas não tenho nenhum motivo para me preocupar com a qualidade dela.

SET — *Como foi que você começou a se interessar pelos fenômenos de combustão espontânea?*

HOOPER — A idéia me veio em Nova York, onde eu realizava um programa de TV sobre os sem-tetos. Estava no meu quarto, no hotel, e vi uma reportagem na televisão sobre esse fenômeno. Os bombeiros tinham descoberto um homem queimado, como que por magia. Todos os objetos plásticos em volta dele tinham derretido, inclusive as garrafas dentro da geladeira, mas o resto do apartamento estava intacto. Acreditava-se que ele tinha sido vítima de uma espécie de miniexplosão nuclear, uma explosão interna. Fiquei fascinado, e comecei imediatamente a fazer pesquisas para saber se havia casos anteriores. Quando soube que sim, fiquei com vontade de explorar o

acho muito significativo que Wes Craven tenha utilizado o nome desse episódio como subtítulo para seu novo filme, *Shocker*.

SET — *Você sempre teve problemas com a censura americana, não é?*

HOOPER — Eu não posso fazer nada! Principalmente porque as regras do jogo não são claramente definidas: não existe mais nenhum livrinho que diga o que você pode ou o que você não pode fazer. Se o seu filme não recebe a liberação, eles não te explicam nunca qual é o problema. Você tem de modificar seu filme segundo sua própria lógica, tentando satisfazer os censores, para poder alcançar sucesso comercial. Porque se um filme é classificado com **X** (*altamente impróprio*), ele tem poucas chances de fazer uma carreira mirabolante. É um fato comprovado. *O Massacre*

fenômeno num filme. Me peguei logo diante da minha máquina de escrever. *Combustão Espontânea* é o resultado.

SET — *Como você explica a sua atração pela violência?*

HOOPER — É muito difícil de escapar dela na atualidade. Eu nem teria que me interessar tanto pelo horror ou pela violência: é só abrir o jornal ou ligar a TV. O horror está em toda parte, e a violência cotidiana me cerca onde quer que eu vá. É por isso que eu resolvi tratar de experiências nucleares no filme. Mesmo que os Estados Unidos nunca tenham sido vítimas de explosões nucleares, muitas experiências são praticadas secretamente pelo Exército. E nós não sabemos de nada, não somos informados — mas provavelmente já sofremos conseqüências reais dessas experiências. Isso me apavora. Espero que meu filme sirva para fazer as pessoas questionarem mais essas coisas.

SET — *Você parece abordar esses filmes de um modo bem mais intelectual do que os anteriores. Foi uma escolha consciente ou você se deixou levar pelo tema?*

HOOPER — Foi totalmente consciente. Eu me tornei mais adulto e os fenômenos sociais me interessam. Eu adoraria fazer um filme atual, que não fosse fantástico. Já escrevi um roteiro muito sério, que quero produzir, mas por enquanto não consegui.

SET — *O sucesso de* O Massacre da Serra Elétrica 2 *consagrou você definitivamente como especialista em horror. Essa fama não pode se tornar uma armadilha para o resto de sua carreira?*

HOOPER — Você tem razão, é bem o caso. Mas eu não vou fingir: eu adoro filmes de horror! Adoro escrevê-los e filmá-los, mas também quero ter a possibilidade de me arriscar em outros gêneros. E é muito mais difícil, visto que a produção americana tende cada vez mais à infantilização. Está cada vez mais difícil fazer filmes intelectualmente ambiciosos. Para mim a grande esperança está na televisão, que tem gerado obras mais maduras, mais sensíveis, em telefilmes de orçamento mais barato. Eu não poderia jamais ter me interessado pelos sem-tetos num filme para o cinema.

SET — *Em* Combustão Espontânea *você contou com os efeitos especiais de John Dykstra. Como foi?*

HOOPER — Nós trabalhamos muito juntos. O filme apresentava inúmeros problemas em matéria de efeitos especiais, porque o fogo é um elemento cuja imagem é particularmente difícil de se controlar. Nós tivemos várias discussões sobre todas as cenas de efeito para decidir que efeitos óticos ou mecânicos tinham de ser utilizados — às vezes utilizamos os dois combinados. Era preciso obter o máximo de realismo, com seqüências impressionantes e verossímeis, sem colocar em risco os atores.

SET — *A propósito, como você escolheu Brad Dourif para o papel principal?*

HOOPER — Muitos atores foram cogitados, mas Brad me pareceu o ideal. É um ator sensível e intenso, que não hesita em dar tudo de si nas filmagens. Aconteceu até de ele ser queimado durante uma cena, e não parar de atuar! Mesmo sendo superficial, a ferida deve ter sido bem dolorosa. Mas ele nem se queixou. Eu o admiro muito, e acho que o veremos com mais freqüência nas telas.

SET — *Quais são seus próximos projetos?*

HOOPER — Já estou escrevendo um novo roteiro, chamado *A Nightmarish Night*. Será um filme de angústia bem... pesadelesco. Eu também quero trabalhar como produtor. Vou começar financiando filmes fantásticos. Minha primeira produção deverá ser de um filme de Rick Elfman, o diretor de *Forbidden Zone*, de quem adorei o lado delirante e inovador. O irmão dele, Danny (o compositor predileto de Tim Burton), fará a trilha. Uma boa garantia de qualidade, não é?

Alain Gauthier (texto) e Caroline Vié (entrevista), de L'Ecran Fantastique, *com exclusividade para SET Terror e Ficção*

Brad Dourif (acima) é o jovem fruto do casal que, em 1955, foi vacinado contra radiação (abaixo, cientista maligno do período). O rapaz é fogo: pode incendiar as pessoas

TECNOLOGIA & TERROR — PARTE II

A REBELIÃO DAS MÁQ

Dominando a tecnologia ou deixando-se dominar por ela, o homem moderno reflete no cinema os seus temores e sonhos povoados de máquinas

O homem urbano moderno acostumou-se à confortante idéia de que tem uma infinidade de máquinas e aparelhos à sua disposição para facilitar-lhe a vida. De manhã, é despertado por um rádio-relógio, e à noite, antes de dormir, programa o vídeo para gravar um filme, ou liga o ar-condicionado para que o calor ou o frio não lhe perturbe o sono. Entre um e outro extremos do dia, ele se serve de automóveis, geladeiras, televisores, elevadores, terminais de vídeo, caixas automáticos, trens de metrô, calculadoras, toca-discos, fornos de microondas, relógios digitais e outros incontáveis prodígios da tecnologia. Mas, depois de apertar o último botão e apagar a última luz, é possível que ele sonhe, e que em seus pesadelos essas geringonças todas fujam ao seu controle, numa conspiração sinistra e inexplicável.

Esse temor ancestral talvez seja reflexo de um remoto sentimento de culpa pela transgressão das leis naturais, ou uma herança do antigo animismo, que via todos os seres e coisas como portadores de alma e vontade. A sabedoria (para uns) ou superstição (para outros) popular perpetua essas crenças em expressões saborosas: "o carro *não quer* pegar"; "a televisão *resolveu* ficar em preto e branco"; "o rádio *ficou maluco*"; "essa lâmpada *está gozando* da minha cara"...

O cinema, como expressão privilegiada dos sonhos e medos de sua época, sempre foi naturalmente sensível ao tema. Das ingênuas fantasias de Georges Mélies, no início do século, aos mais recentes exemplares do terror tecnológico, as telas foram ocupadas por engenhocas rebeldes ou simplesmente incompreensíveis, aparelhos que infernizam a vida humana, máquinas que matam.

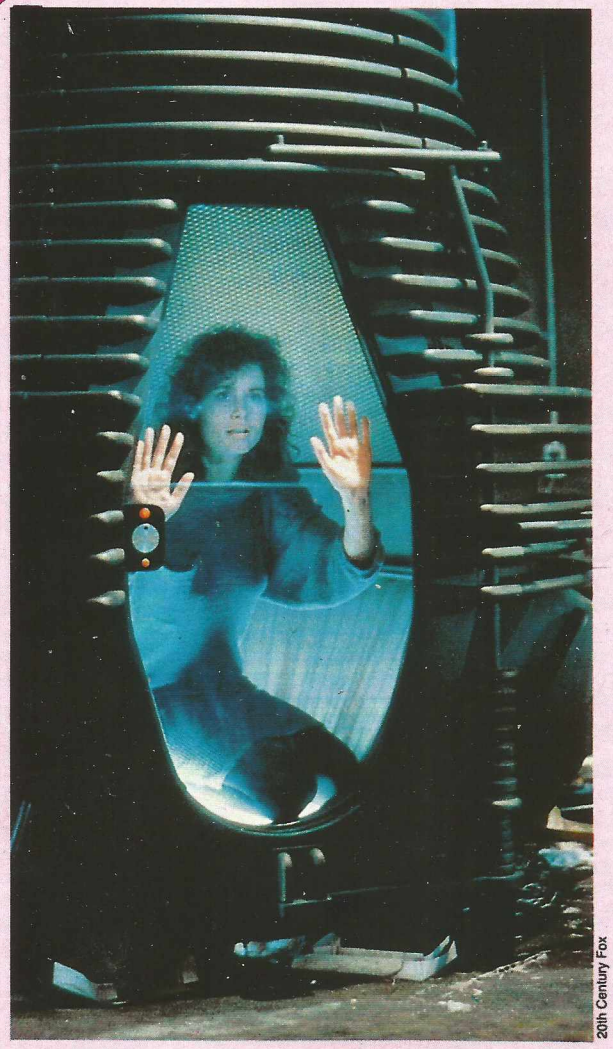
Em alguns casos, mostra-se apenas (e freqüente-

LK-Tel/Columbia

QUINAS

mente com humor) a perplexidade de uma visão ingênua, pura ou primitiva, diante dos inventos modernos, que — mesmo funcionando corretamente — aparecem como monstros indecifráveis, versões atualizadas de dragões e serpentes de sete cabeças. É o caso de Carlitos na frenética linha de montagem, no início de *Tempos Modernos* (Charles Chaplin, 1936). Ou dos mineradores medievais de *Navigator* (Vincent Ward, 1989), que depois de uma viagem fantástica chegam ao final do século 20, em que enfrentam caminhões e trens "endiabrados". Ou ainda de Macunaíma chegando à cidade grande e confundindo homens e máquinas antes de ter uma idéia luminosa: "Os homens é que eram as máquinas, e as máquinas é que eram os homens" (*Macunaíma*, Joaquim Pedro de Andrade, 1969). Analogamente, numa cena de *Roma* (Federico Fellini, 1972), uma escavadeira do metrô que destrói afrescos da Antigüidade é filmada como se fosse uma fera pré-histórica, pateando e bufando antes de atacar sua vítima. É óbvio que, em todos esses exemplos, trata-se de uma falsa ingenuidade, ou de uma ingenuidade "de segunda mão", em que o objetivo inequívoco é criticar a irracionalidade da tecnologia ou a brutalidade do progresso, vistos como inimigos de outros e mais caros valores humanos.

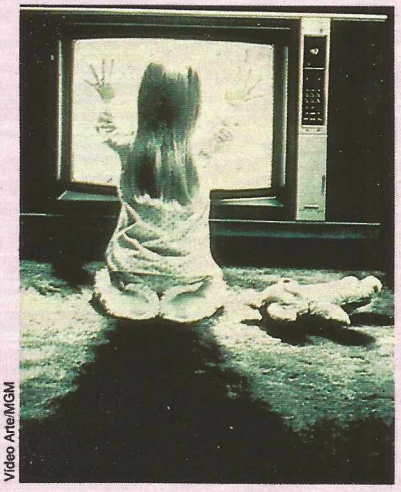
Mas é no suspense, no terror e na ficção científica que a tecnologia perversa mostra sua face com maior clareza. Na zona obscura comum a esses três gêneros, o comportamento descontrolado das máquinas ganha a dimensão de uma possessão maligna, e o motor da ação passa a ser um confronto aberto entre o homem e as criaturas que ele mesmo engendrou. Três filmes podem ser considerados paradigmáticos dessa tendência, seja porque trazem



20th Century Fox

Na página oposta, Charles Chaplin em *Tempos Modernos*. Acima, o "olhar" sinistro de *Christine, o Carro Assassino*. Geena Davis, a namorada do homem-inseto, no interior do casulo de *A Mosca*

Embrafilme



Vídeo Arte/MGM

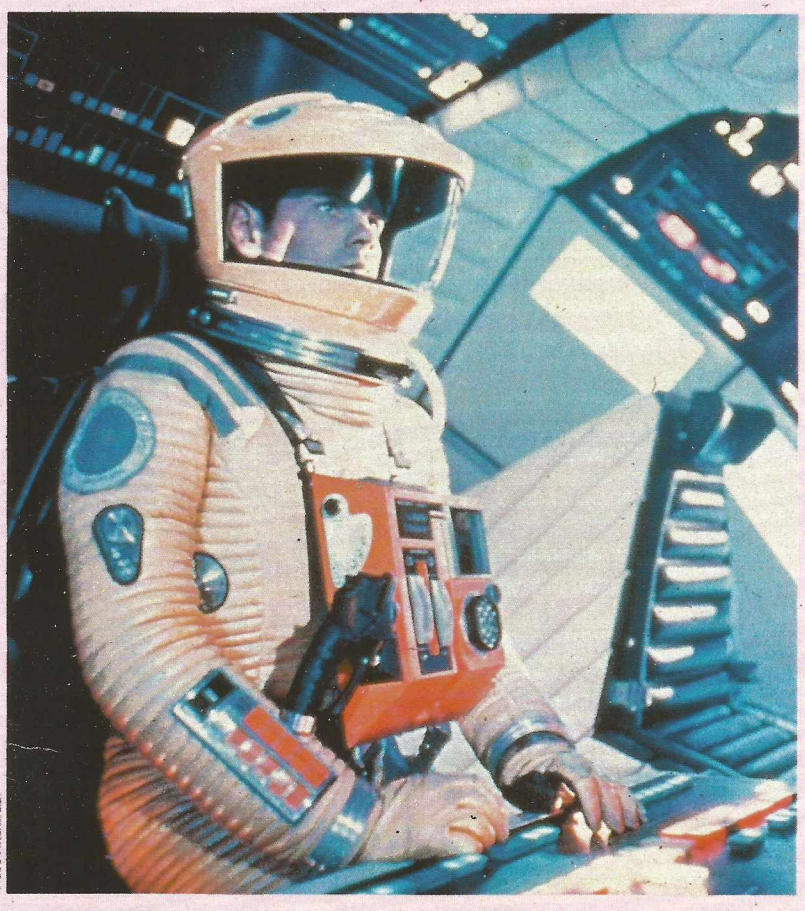
Paulo José e Jardel Filho em *Macunaíma:* "Máquinas são homens e homens são máquinas" (acima). Ao lado, o espectro televisivo de *Poltergeist.* Abaixo, o astronauta e o computador de *2001*

Art Filmis

embutida uma reflexão sobre o tema, seja porque sua própria estrutura dramática reproduz os arquétipos referentes ao pavor inconsciente do homem diante de seus inventos. São eles: *2001 — Uma Odisséia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968), *Encurralado* Steven Spielberg, 1971) e *A Mosca* (David Cronenberg, 1986) — ficção científica, suspense e horror.

Em *2001*, todo ele uma dissertação sobre a relação entre o conhecimento e o destino da espécie humana, há dois momentos particularmente eloqüentes: a "invenção" da arma de guerra por um primata — sinal de que toda evolução tecnológica nascia sob a égide da destruição — e o confronto final entre o homem e a máquina, simbolizada no supercomputador HAL 9000, que se liberta do controle humano e passa a dominar sozinho uma missão espacial, eliminando os cosmonautas que deveriam se servir dele. Significativamente, quando o último sobrevivente invade o computador e começa a desligar seus circuitos, HAL regride a um comportamento "primitivo", cantando canções infantis e dizendo frases desconexas. Realiza o percurso inverso de todo o seu aprendizado/fabricação, que sintetiza por sua vez todo o progresso científico. Destruindo HAL, o cosmonauta como que se liberta de toda a ciência, mas é incapaz de sobreviver, e literalmente erra sozinho pelo universo. A visão de Kubrick, claro está, é amarga e pessimista, ainda que a última imagem seja a de um embrião humano.

Se em *2001* o mal da tecnologia está em sua racionalidade absoluta — e portanto inumana —, em *Encurralado* a máquina — no caso, um gigantesco caminhão — aparece como irracionalidade pura, como uma força bruta e maligna, dotada de uma aura quase mística. Embora haja um motorista no volante, seu rosto nunca é visto, e tudo se passa como se o caminhão agisse por vontade própria, com o único intuito de acossar e, se possível, destruir o homem. Este — um pacato viajante de classe média — só consegue vencer o inimigo abrindo mão de toda a tecnologia a seu dispor (o automóvel e até a pasta de trabalho). O gesto adquire as feições de sacrifício religioso. Como se depreende do próprio título original do filme, *Duel* (duelo), para Spielberg trata-se de uma guerra sem tréguas que só pode ter um vencedor. Não há negociação ou diplomacia que harmonize os contendores. Só na obra posterior do cineasta é que se fará uma distinção entre ciência usada para o bem e para o mal.



Vídeo Arte/MGM

Para o David Cronenberg de *A Mosca*, mesmo quando utilizada com boas intenções a tecnologia produz efeitos monstruosos. O próprio cientista torna-se uma espécie de monstro ao abrir mão de uma vida "normal" em função de seu ofício, acreditando-se um deus capaz de controlar as infinitas variáveis que compõem a realidade física. É por desprezar o imponderável e o imprevisto que o cientista de *A Mosca* se torna um ser asqueroso. Ele entra em sua máquina teletransportadora sem se dar conta de que tem uma mosca no ombro, e sai do processo irreversivelmente transformado. A idéia básica já estava presente no filme que inspirou Cronenberg, *A Mosca da Cabeça Branca* (Kurt Neumann, 1958), mas a metáfora do cientista como monstro em potencial é muito mais evidente no *remake* do diretor canaden-

Jurgen Vollmer

Um aventureiro do tempo foge de um automóvel endiabrado em *Navigator*. À direita, embate de máquinas em *Comboio de Terror*. Abaixo, homens e máquinas no metrô de *Roma*

U.A.

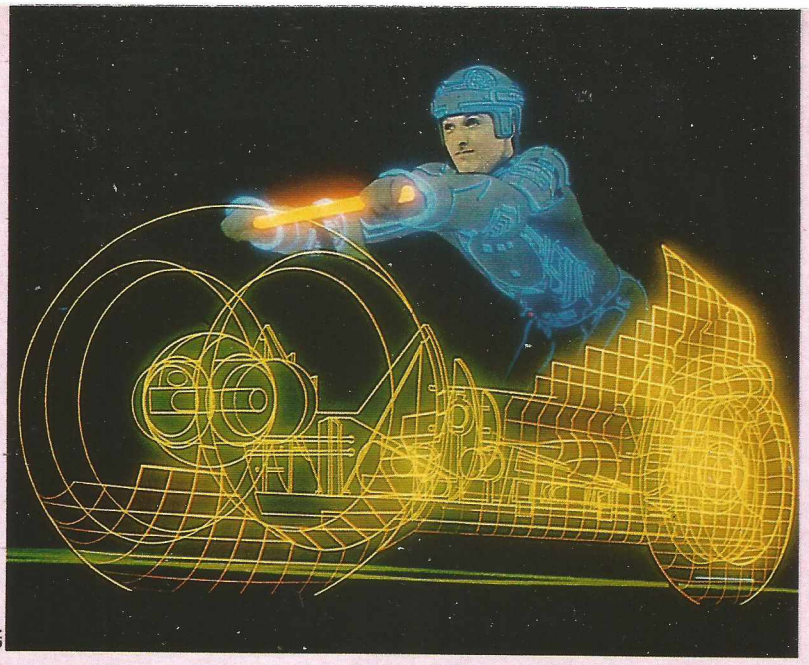
se. Além disso, Cronenberg sublinha a própria incapacidade da ciência de abarcar o real. Um bife teletransportado pela invenção prodigiosa é em tudo idêntico ao original, menos no gosto, que trai sua origem sintética.

Inúmeros filmes seguiram, com maior ou menor sucesso, as trilhas abertas por esses clássicos, e alguns foram mesmo capazes de introduzir novos problemas, ou visões originais dos problemas de sempre. Em muitos casos, a origem dos distúrbios ou revoltas das máquinas é explicada por fatores exteriores à ciência ou à relação desta com o homem. Em *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), por exemplo, são espíritos vingativos que se apossam de um aparelho de televisão para seqüestrar uma garotinha de uma família que construiu sua casa sobre o cemitério. Trata-se aqui de um inteligente entrelaçamento do terror sobrenatural tradicional (fanstasmas, espíritos, cemitérios) com elementos do cotidiano moderno, incluindo a tecnologia avançada. Depois de ver o filme, pouca gente vai conseguir dormir outra vez com a TV ligada. Também em *Demons II* o televisor serve de instrumento para os demônios atacarem as pessoas e perpetuarem sua estirpe.

Muito menos inteligente e eficaz é a incursão de Stephen King pelo horror de fundo científico em *Comboio do Terror* (1986). Neste coquetel de sangue e explosões, os caminhões e outras máquinas (de tratores a jogos de fliperama) passam a atacar as pessoas, controlados aparentemente por um OVNI que se aproveita da passagem de um cometa pelo céu da Terra. Além de mal contada, essa história peca por

uma flagrante falta de lógica interna: embora todas as máquinas tenham enlouquecido, os automóveis e as bombas de gasolina continuam dóceis ao comando humano.

Se *Comboio do Terror* é uma diluição de *Encurralado*, *Jogos de Guerra* é uma simpática e bem-humorada recuperação de um velho tema, o da (in)segurança no controle das armas nucleares. O assunto já aparecera em *Dr. Fantástico* (Stanley Kubrick, 1964) e *Limite de Segurança* (Sidney Lumet, 1964), mas é em *Jogos de Guerra* que ele assume os contornos de revolta tecnológica que nos interessam aqui. A história é conhecida: um garoto, brincando com o seu computador, "entra" no sistema informatizado de defesa dos EUA. Pensando tratar-se de um videogame, ele simula um ataque russo que põe toda a defesa americana de prontidão. Tentando corrigir seu erro e salvar o mundo, ele descobre que o computador tem autonomia, e que se recusa a suspender o contra-ataque americano. Em suma, a velha idéia de que o homem cria forças que não é capaz de dominar. Em *Tron — Uma Odisséia Eletrônica* (Steven Lisberger, 1982) a fantasia vai mais longe: um autor de programas de computador "entra" pessoalmente num videogame, sendo obrigado a comportar-se de acordo com as regras do jogo para não ser derrotado (leia-se morto). Um verdadeiro inferno informatizado.



Um videocombatente de *Tron* e um elevador que poderia ser o nosso em *O Elevador Assassino* (acima)

Há os casos mais simples — e fantasmagóricos — de máquinas temperamentais que se rebelam sozinhas, sem nenhum motivo aparente, como *Christine, o Carro Assassino* (John Carpenter, 1983) e *O Elevador Sem Destino* (Dick Maas, 1983). No primeiro, baseado em livro de Stephen King, um Plymouth 1958 atropela e mata quem encontra pela frente. No início, sua motivação parece ser vingar-se dos inimigos de seu dono, mas depois fica parecendo que ele mata pelo prazer da coisa. A revolta do elevador também é metafísica: ele assassina maus, bons, jovens, velhos, policiais, bandidos... O horror do filme vem justamente da proximidade de sua trama com os temores cotidianos que acometem os usuários de elevador, para os quais o aparelho tem algo de sinistro, com seu mecanismo oculto e seu silêncio ameaçador. Um elevador parece a porta de entrada para um poço sem fundo.

Reuniões de cúpula e problemas nucleares em *Dr. Fantástico* e *Jogos de Guerra*, abaixo

Mas um filme transmite de maneira mais acabada e plena de conseqüências o que significa ficar à mercê de uma máquina desgovernada: *Expresso para o Inferno* (Andrei Konchalovsky, 1985). Tentando escapar de sua sina, dois foragidos de uma penitenciária do Alasca embarcam num trem e depois descobrem que ele não tem maquinista. Cada vez mais veloz, esse trem fora de controle é uma poderosa e amarga metáfora de uma humanidade que caminha cegamente para o caos. Mas, antes de chegar lá — se é que já não chegou —, o homem de ciência alimenta ainda um último e definitivo sonho: o de criar o próprio homem num laboratório, numa oficina ou numa linha de montagem. Esse sonho, que aparece desde a origem do cinema, povoando as telas de andróides, replicantes e *cyborgs*, será o assunto da terceira e última parte da série Terror & Tecnologia, na próxima edição de SET Terror e Ficção.

José Geraldo Couto

VAI COMEÇAR A SESSÃO DA SET.

Todo mês, a revista Set traz os grandes lançamentos do cinema e do vídeo.
Faz uma ampla cobertura dos filmes em cartaz e publica entrevistas exclusivas com os diretores, atores e atrizes que você mais curte. Com Set, você sempre se programa bem. E encontra ainda uma coleção de vídeos por gêneros, com todas as informações sobre novos lançamentos. Cada edição traz 8 fichas de cine e vídeo, para você destacar e colecionar.
Você entra com a pipoca e Set com a melhor informação.

LEIA SET

SUA
REVISTA
DE CINEMA
E VÍDEO.

Uma publicação mensal da

EDITORA
AZUL

VIDEOGRAFIA

A MALDIÇÃO DOS MORTOS-VIVOS

CIC

Mestres e discípulos do terror e ficção científica citados nesta edição têm seus vídeos à disposição nas videolocadoras, avaliados a seguir

RUIM ..... ●
REGULAR ..... ●●
BOM ..... ●●●
EXCELENTE ... ●●●●
OBRA-PRIMA ●●●●●

WES CRAVEN

ANIVERSÁRIO MACABRO ●
(Last House on the Left, EUA, 1972)
Com David Hass, Lucy Grantham, Sandra Cassel. Argofilms.
Apesar de medíocre, este filme ganhou status de *cult* e influenciou boa parte da produção dedicada ao gênero nos anos que se seguiriam. Estupros, mortes violentas, sadismo são os condimentos de um prato que pode se tornar extremamente indigesto para os mais sensíveis.

CONVITE PARA O INFERNO ●●
(Invitation to Hell, EUA, 1984)
Com Robert Urich, Joanna Cassidy. Poletel.
Filme feito para a TV. Uma variação do tema de *Fausto*. Na pele de uma mulher, o demônio convence uma família a entrar para um clube fechado. Alguns bons momentos de suspense salvam o filme da mediocridade absoluta.

A MALDIÇÃO DE SAMANTHA ●●
(Deadly Friend, EUA, 1986)
Com Matthew Laborteaux, Kristy Swanson, Michael Sharrett. Warner.
Um jovem cientista consegue ressuscitar uma garota morta, que parte para a vingança contra todos os que a destrataram. Nada de muito original, na verdade, pois cadáveres são revividos desde Frankenstein. A novidade é que o cérebro implantado na jovem pertence a um robô.

A MALDIÇÃO DOS MORTOS-VIVOS ●●
(Serpent and the Rainbow, EUA, 1987)
Com Bill Pullman, Cathy Tyson, Zakes Mokae. CIC.
O cenário é o Haiti, para onde se dirige um cientista à procura de uma explicação para a existência de zumbis. De passagem, é obrigado a enfrentar o opressor regime local. Mistura nem sempre eficaz de horror e política, a despeito de algumas seqüências assustadoras.

PESADELO EM ELM STREET ●●●
(Nightmare on Elm Street, EUA, 1984)
Com John Saxon, Ronee Blakely. Warner.
O primeiro e o melhor de toda a série. Horrenda criatura com garras de metal aparece nos sonhos de adolescentes. Um dos ícones do horror da nova geração, tornou o ator Robert Englund famoso da noite para o dia. As seqüências de pesadelo estão entre as mais assustadoras dos últimos tempos.

PESADELO EM ELM STREET

Warner

F.J. Lucas

CALAFRIOS

UM FRIO CORPO SEM ALMA ●●
(Chiller, EUA, 1985)
Com Michael Beck, Beatrice Straight, Laura Johnson. Herbert Richers.
Congelado por causa de uma doença incurável, Miles é despertado para a vida depois de dez anos. O rapaz, agora impiedoso, aterroriza a todos. Feito originalmente para a TV, este filme não traz a marca criativa do autor de *Pesadelo em Elm Street*.

DAVID CRONENBERG

CALAFRIOS ●●●
(Shivers, Canadá, 1975)
Com Paul Hampton, Joe Silver, Lynn Lowry. F.J. Lucas
Não se pode condenar David Cronenberg pela falta de originalidade. Num edifício residencial, parasitas do sexo infernizam a vida dos moradores. A produção é pobre, mas esbanja criatividade. Barbara Steele, a rainha do horror dos anos 60, recebe um parasita enquanto se banha.

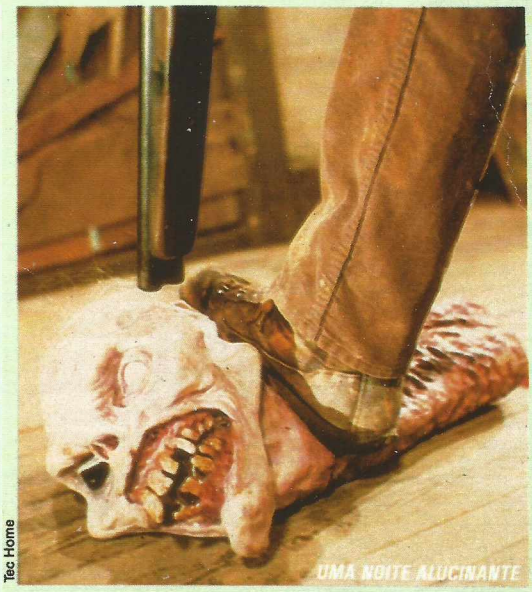
ENRAIVECIDA ●●●
(Rabid, Canadá, 1977)
Com Marilyn Chambers, Frank Moore, Joe Silver. F.J. Lucas.
Após sofrer um acidente de moto e submeter-se a uma intervenção cirúrgica, uma jovem desenvolve um estranho apêndice e passa a contaminar todos a seu redor. A ex-musa pornô, Marilyn Chambers, é a anti-heroína por excelência desta produção com a marca registrada do diretor.

FILHOS DO MEDO ●●
(The Brod, Canadá, 1979)
Com Oliver Reed, Samantha Eggar. Top Tape.
Um dos filmes preferidos do escritor horrorífico Stephen King. A idéia é original — um psiquiatra desenvolve um estranho método de curar pessoas com problemas mentais. O resultado é catastrófico e monstruoso, principalmente para Samantha Eggar.

A HORA DA ZONA MORTA ●●●
(The Dead Zone, EUA, 1983)
Com Christopher Walken, Herbert Lom, Martin Sheen. VTI.
Uma das melhores adaptações de um romance de Stephen King. Jovem adquire estranhos poderes premonitórios após sofrer um acidente de carro. Cronenberg manteve-se fiel ao romance, mas o filme não seria o mesmo sem o bom desempenho de Christopher Walken, muito convincente no papel.

SCANNERS... SUA MENTE PODE DESTRUIR ●●●
(Scanners, Canadá, 1981)
Com Jennifer O'Neill, Stephen Lack. VTI.
O filme que tirou Cronenberg do anonimato ficou famoso sobretudo por uma cena em particular: a que mostra a explosão de uma cabeça. Mas o filme tem mais do que isso para oferecer. A trama é envolvente e, o que é raro, os efeitos especiais estão a serviço do enredo e não o contrário.

VIDEODROME, A SÍNDROME DO VÍDEO ●●
(Videodrome, Canadá, 1982)
Com James Woods, Sonja Smits, Deborah Harry. CIC.
Um filme extremamente pessoal como, de resto, quase todos os demais deste genial diretor, que imprime sua marca mesmo quando não acerta. Aqui ele foge às regras convencionais do gênero, o que por si só já merece uma espiada.


Tec Home

UMA NOITE ALUCINANTE

SAM RAIMI

A MORTE DO DEMÔNIO ●●●
(The Evil Dead, EUA, 1983)
Com Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Betsy Baker. Look.
Uma cabana perdida nas montanhas é o cenário ideal para a invocação do mal insidioso. Demônios tomam conta da alma e do corpo de um grupo de jovens, numa orgia de sangue e vísceras que tinge de vermelho as lentes da câmera. Um digno representante do horror da nova geração.

UMA NOITE ALUCINANTE ●●●
(Evil Dead II, EUA, 1987)
Com Bruce Campbell, Sarah Berry, Dan Hicks. Tec Home.
O título em português já diz tudo. É uma seqüência ainda mais alucinante do primeiro. Raimi contou aqui com maiores recursos e pôde caprichar nos efeitos especiais. A dose de humor também é maior e abre espaço até para uma mão que se rebela contra seu dono.

FILHOS DO MEDO

Top Tape

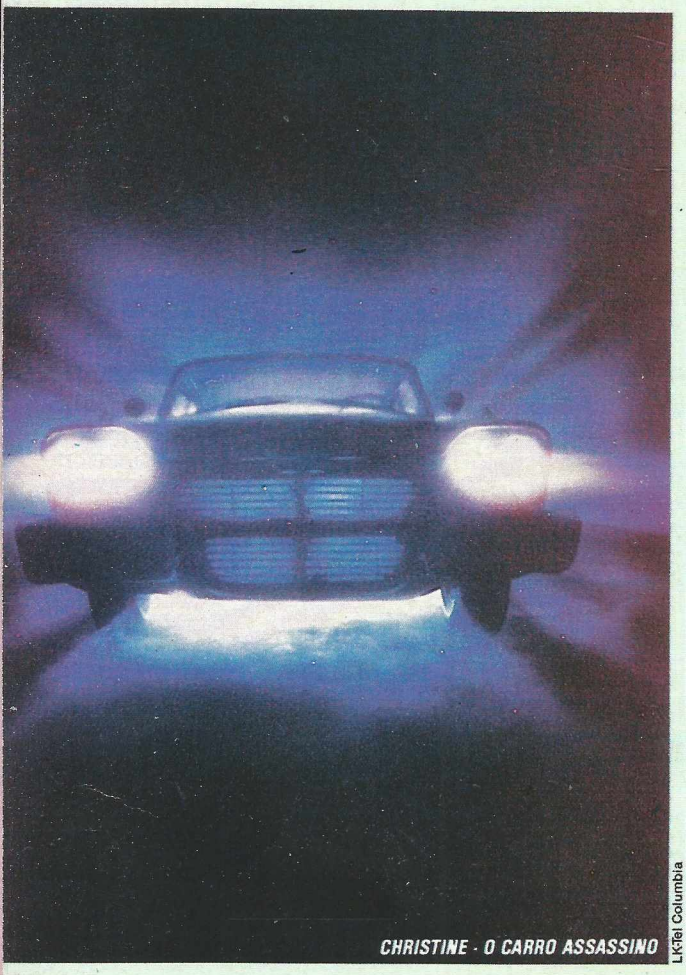
JOHN CARPENTER

CHRISTINE — O CARRO ASSASSINO ●●
(Christine, EUA, 1983)
Com Keith Gordon, John Stockwell, Alexandra Paul. LK-Tel/Columbia.
Christine é um carro que saiu direto das páginas de um *best-seller* de Stephen King para as telas de cinema. Na transposição, a história do carro que mata por ciúme de seu dono perdeu muito. O talento de Carpenter não foi suficiente para injetar vida num roteiro fraco.

DARK STAR ●●
(Dark Star, EUA, 1974)
Com Brian Narelle, Dre Pahich. Polevídeo.
Filme que marcou a estréia no cinema do realizador de *Halloween*. Ele escreveu o roteiro em parceria com o também diretor Dan O'Bannon (*A Volta dos Mortos-Vivos*). Trata-se de uma paródia aos filmes de ficção científica. A versão original, em 16 mm, tinha 45 minutos de duração.

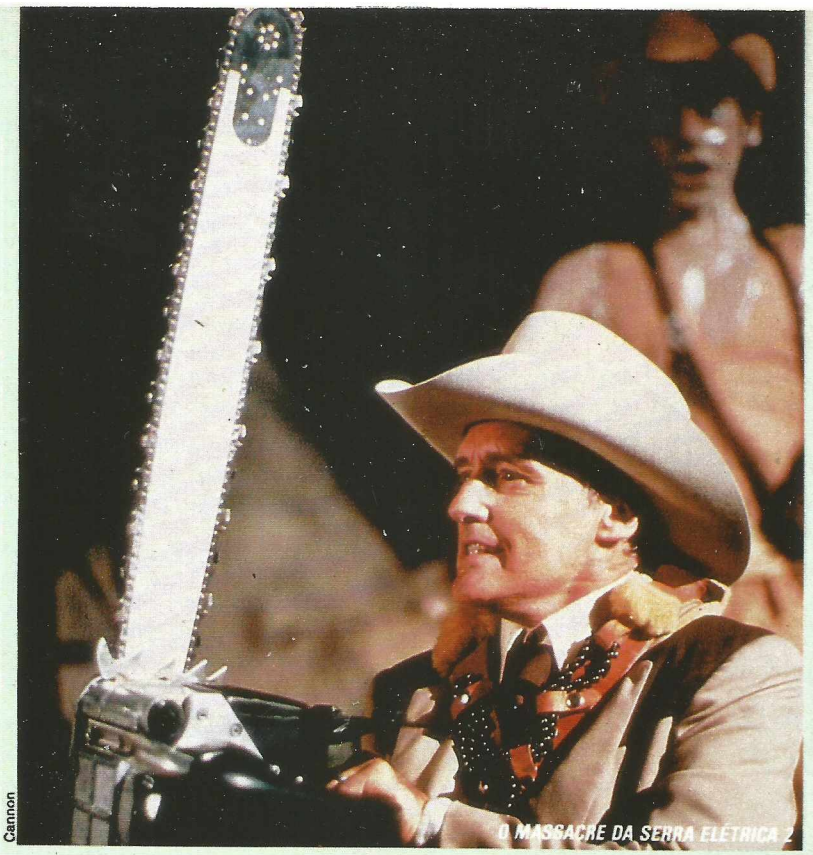
O ENIGMA DE OUTRO MUNDO ●●
(The Thing, EUA, 1982)
Com Kurt Russel, Wilford Brimley, T.K. Carter. CIC.
Remake do clássico produzido em 1951 pelo legendário Howard Hawks, mas inferior àquele. Numa base polar, os pesquisadores vão sendo dizimados, um a um, por uma criatura alienígena. Os efeitos especiais sustentam o interesse da fita, tornando a criatura terrivelmente real.

FOG — A BRUMA ASSASSINA ●●●
(Fog, EUA, 1980)
Com Adrienne Barbeau, Hal Holbrook, Janet Leigh. Globo Vídeo.
Os mortos de um naufrágio ocorrido há cem anos emergem das profundezas do oceano em busca de vingança. Esse conto de fantasmas é contado à maneira clássica — muito clima e a preocupação em sugerir mais do que mostrar.


CHRISTINE - O CARRO ASSASSINO
LK-Tel Columbia

FUGA DE NOVA IORQUE ●●
(Escape from New York, EUA, 1981)
Com Kurt Russell, Lee Van Cleef, Donald Pleasence. Globo Vídeo.
Um prisioneiro tem 24 horas para resgatar o presidente dos Estados Unidos, cujo avião caiu na ilha de Manhattan, transformada numa prisão de segurança máxima em 1997. Nada excepcional, mas com alguns bons momentos de tensão e suspense.

HALLOWEEN — A NOITE DO TERROR ●●●
(Halloween, EUA, 1978)
Com Donald Pleasence, Jamie Lee Curtis, Nancy Loomis. Nacional.
A exemplo de Norman Bates, de quem é herdeiro legítimo, Michael Meyers é perigoso quando segura uma faca na mão. Suas vítimas são jovens que fornicam no "dia das bruxas". Carpenter é habilidoso na construção do clima e o filme gerou um sem-número de clones e imitações.


Cannon
O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2

STARMAN, O HOMEM DAS ESTRELAS ●●●
(Starman, EUA, 1984)
Com Jeff Bridges, Karen Allen, Richard Jaeckel. LK-Tel/Columbia.
Nesta fantasia romântica, Jeff Bridges é um extraterrestre que toma o corpo de um morto. Perseguido, ele é ajudado por uma bela viúva e os dois acabam vivendo um caso de amor. Desta vez, Carpenter não quis assustar e se aventurou a fazer um filme terno e poético.

O EXTERMINADOR DO FUTURO
Orion

JAMES CAMERON

O EXTERMINADOR DO FUTURO ●●●●
(The Terminator, EUA, 1984)
Com Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton. Globo Vídeo.
Com uma perfeita noção de ritmo e pleno domínio na construção de eletrizantes seqüências de ação, Cameron brinda o público com uma pequena pérola da ficção científica. Do início ao fim, o filme é pura ação. Schwarzenegger, na pele de um robô, nunca esteve tão bem.

TOBE HOOPER

INVASORES DE MARTE ●
(Invaders from Mars, EUA, 1986)
Com Karen Black, Hunter Carson, Timothy Bottoms. América.
Mais um *remake* infinitamente inferior ao original. A referência, neste caso, é o clássico homônimo, dirigido em 1953 por William Cameron Menzies, sobre um garotinho que testemunha a invasão da Terra pelos marcianos. Hooper desperdiça as boas idéias do original num festival de clichês.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2 ●
(The Texas Chainsaw Massacre 2, EUA, 1986)
Com Dennis Hopper, Caroline Williams, Bill Johnson. América.
Seqüência de um dos mais violentos filmes jamais realizados. Uma família de lunáticos pratica o canibalismo com a naturalidade com que se matam bois nos açougues. Sem a força do original, que podia ser visto como uma agressão aos valores da classe média americana.

A HORA DO PESADELO — O TERROR DE FREDDY KRUEGER ●●
(Freddy's Nightmares — A Night on Elm Street, EUA, 1988)
Com Robert Englund, Ian Williams. Herbert Richers.
Série para a televisão aproveitando o imenso sucesso popular do personagem criado por Wes Craven. São dois episódios. Hooper dirige o primeiro, "Nunca Mais Um Bom Rapaz", justamente o que mostra a execução de Freddy pelos moradores de Springwood.

POLTERGEIST, O FENÔMENO ●●●
(Poltergeist, EUA, 1982)
Com Craig Nelson, JoBeth Williams. Vídeo Arte.
Há quem diga que o verdadeiro responsável por essa história de fantasmas é Steven Spielberg, que serviu de produtor executivo. O destaque é para os efeitos especiais, sem os quais o filme não teria o mesmo impacto. Heather O'Rourke está ótima como a garotinha raptada por fantasmas.

POLTERGEIST, O FENÔMENO
Liaison Gamma-Sigla

STANLEY KUBRICK

O ILUMINADO ●●●●
(The Shinning, EUA, 1980)
Com Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd. Warner.
O tempo só contribuiu para enriquecer esta incursão kubrickiana pelo território do horror. Os longos travellings pelos corredores do hotel assombrado, o sangue jorrando do elevador, a coisa à espreita num dos quartos. Kubrick prova que pode haver beleza mesmo no horror.

LARANJA MECÂNICA
Warner

LARANJA MECÂNICA ●●●●
(Clockwork Orange, EUA, 1971)
Com Malcom McDowell, Patrick Magee, Michael Bates. Warner.
O filme gerou controvérsias quando foi lançado. Taxado de fascista por uns, de genial por outros, narra a odisséia de um jovem violento e anárquico. Poucos, porém, ficaram indiferentes ao estilo de Kubrick, que mais uma vez combinou com perfeição som e imagens.

2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO ●●●●●
(2001: A Space Odyssey, Inglaterra, 1968)
Com Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester. Vídeo Arte.
Som e imagens em perfeita sintonia sob a batuta de um maestro perfeccionista. Essa sinfonia espacial tem um computador como vilão, suprema ironia em plena era cibernética. Depois dessa obra-prima, o gênero ficção científica nunca mais foi o mesmo.

DARIO ARGENTO

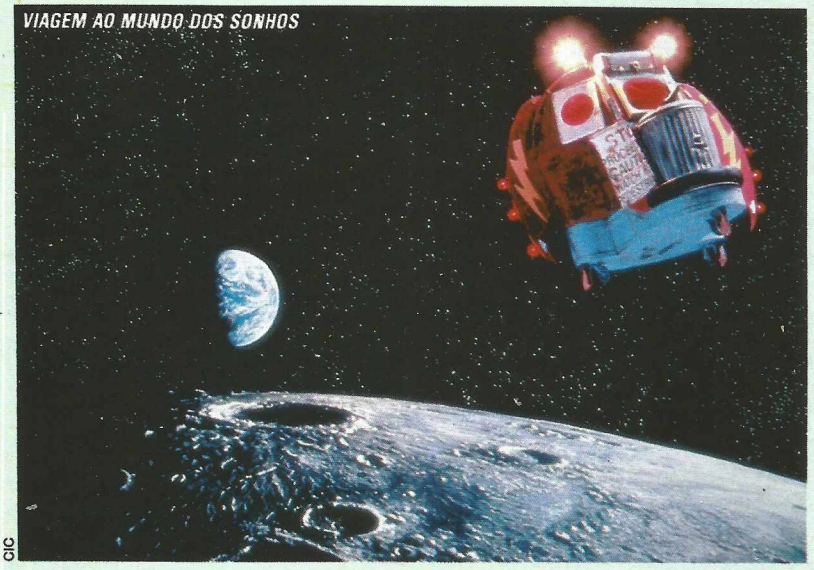
PLUMAS DE CRISTAL ●●●
(The Bird with the Crystal Plumage, Itália, 1969)
Com Tony Musante, Suzy Kendall, Eva Renzi. Poletel.
Primeiro filme do diretor italiano, que se especializaria no gênero, ocupando a brecha aberta no início dos anos 60 por Mario Bava. Um escritor testemunha uma tentativa de assassinato e ajuda a polícia na investigação, enquanto mortes misteriosas ocorrem na cidade.

PRELÚDIO PARA MATAR ●●●
(Profondo Rosso, Itália, 1975)
Com David Hemmings, Daria Nicolodi, Gabriele Lavia. Transvídeo.
Movimentos sinuosos de câmara, som estridente, lâminas rasgando a carne de jovens mulheres, galerias sombrias. É o cinema de Dario Argento, um estilista do horror. O ponto de partida aqui é o misterioso assassinato de uma médium.

2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO
United Artists

RIDLEY SCOTT

BLADE RUNNER, O CAÇADOR DE ANDRÓIDES ●●●
(Blade Runner, EUA, 1982)
Com Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young. Warner.
Os estilizados cenários futuristas, a ambientação em clima de filme *noir* e a hipnótica trilha sonora de Vangelis contribuíram enormemente para o sucesso deste superestimado *cult*. A melhor seqüência é a do confronto final entre Harrison Ford e Rutger Hauer.



CIC

STEVEN SPIELBERG

CONTATOS IMEDIATOS DO TERCEIRO GRAU ●●●●
(Close Encounters of the Third Kind, EUA, 1977)
Com Richard Dreyfuss, François Truffaut, Teri Garr. LK-Tel/Columbia.
Ao contrário das monstruosas criaturas dos filmes de ficção científica dos anos 50, os seres extraterrestres de Spielberg não querem conquistar a Terra e sim aliar-se aos humanos, numa confraternização místico-sideral. Os efeitos especiais são de primeira.

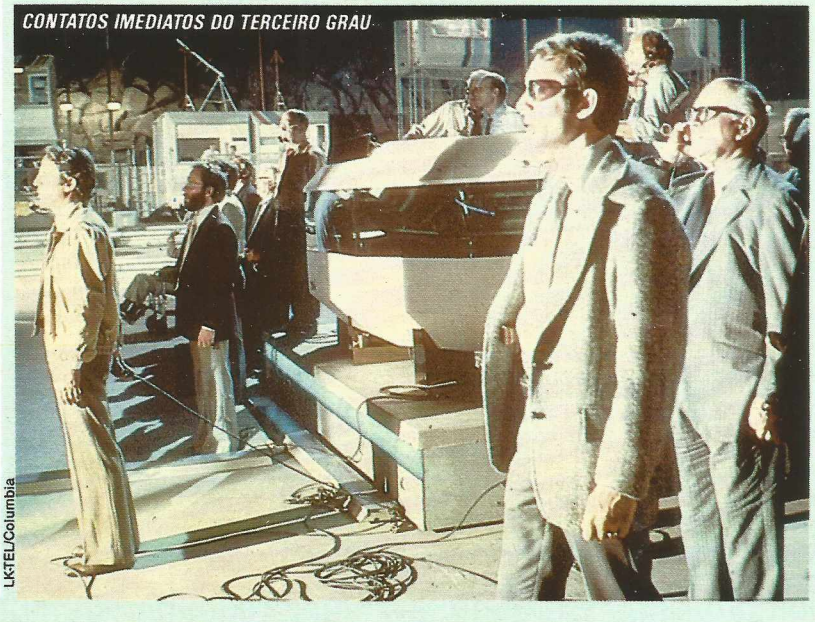
HISTÓRIAS MARAVILHOSAS ●●●
(Amazing Stories, EUA, 1985)
Com William Dear, Robert Zemeckis. Com Casey Stemasko, Kevin Costner. CIC.
Esta antologia de narrativas fantásticas deu início a uma série realizada para exibição na TV. São três episódios abordando as fronteiras do sobrenatural, mas a ênfase é para o humor e o inusitado das situações. O antigo seriado *Além da Imaginação* mais uma vez serviu de fonte inspiradora. "A Missão", o episódio dirigido por Spielberg, sobre um soldado preso na "barriga" de um avião, é o mais sério deles.

HISTÓRIAS MARAVILHOSAS II ●●●
(Amazing Stories II, EUA, 1985)
Com Gregory Himes, Richard Masur. CIC.
Além de dirigir um dos episódios ("Trem Fantasma"), Spielberg supervisionou a produção desta segunda coleção de histórias fantásticas. Tecnicamente competente, o filme pouco fica a dever ao original. No entanto, a partir do terceiro volume, a qualidade da série já não seria a mesma.

E.T. — O EXTRATERRESTRE ●●●
(E.T. — The Extra-Terrestrial, EUA, 1982)
Com Dee Wallace, Henry Thomas, Peter Coyote. CIC.
Delicada ficção científica que mostra a amizade entre um garotinho e um alienígena tão simpático quanto um animal de estimação. Essa fábula moderna, que tem encantado platéias no mundo todo, traz uma mensagem pacifista no melhor formato Disney.

NO LIMITE DA REALIDADE ●●●
(Twilight Zone: The Movie, EUA, 1983)
Com Scatman Crothers. Warner.
Apesar da reunião de quatro especialistas no gênero fantasia, o resultado é irregular. Spielberg dirige o segundo episódio, sobre um asilo de velhos modificado por uma presença mágica. É o mais lírico dos episódios, mas não o melhor, privilégio que coube a George Miller.

ENCURRALADO ●●●●
(Duel, EUA, 1971)
Com Dennis Weaver, Jacqueline Scott. CIC.
Um caminhão-tanque persegue um apavorado motorista por uma estrada deserta. Spielberg remete-nos aos domínios do pesadelo, enquadrando o caminhão como um monstro que age por vontade própria. Originalmente feito para a TV, baseia-se em argumento de Richard Matheson.



LK-TEL/Columbia

Warner

JOHN BADHAM

JOGOS DE GUERRA ●●●
(Wargames, EUA, 1983)
Com Matthew Broderick, Ally Sheedy. Warner.
Brincando com seu microcomputador, um jovem entra em contato com os computadores das Forças Armadas dos Estados Unidos e quase provoca uma guerra nuclear. Destilado aos poucos, o suspense chega ao ápice na última meia hora. É o melhor filme de Badham.

TROVÃO AZUL ●●
(Blue Thunder, EUA, 1983)
Com Roy Scheider, Malcolm McDowell, Candy Clark. LK-Tel/Columbia.
O filme deu origem a um seriado de TV, mas é conhecido sobretudo por suas seqüências aéreas. Roy Scheider é o piloto de helicóptero que descobre uma trama política, e Malcolm McDowell é o vilão. Desta vez, Badham não acertou a mão, e o resultado é irregular.

JOE DANTE

GREMLINS ●●●
(Gremlins, EUA, 1984)
Com Zach Galligan, Phoebe Cates, Hoyt Axton. Warner.
Monstrinhos, milhares deles, tomam uma cidade de assalto. O filme mistura horror e comédia com competência e confirmou o talento de Joe Dante. A cena na qual os monstrinhos invadem o cinema e divertem-se com um filme é um primor de deboche. A produção é de Spielberg.

GRITO DE HORROR ●●●
(The Howling, EUA, 1980)
Com Dee Wallace, Patrick MacNee, Dennis Dugan. Globo Vídeo.
Juntamente com *Um Lobisomem Americano em Londres*, este é o melhor filme sobre licantropia nos últimos anos. Uma repórter de TV se interna numa clínica de repouso onde todos os hóspedes são lobisomens. Joe Dante mescla, com habilidade, horror e humor.

VIAGEM INSÓLITA ●●
(Innerspace, EUA, 1987)
Com Dennis Quaid, Martin Short, Meg Ryan. Warner.
A história do homem que, depois de miniaturizado, acaba caindo na corrente sanguínea de um hipocondríaco não é original. Dante inspirou-se no miniclássico *Viagem Fantástica*, do qual extraiu a idéia central. O filme ganhou o Oscar de efeitos visuais.

NO LIMITE DA REALIDADE ●●●
(Twilight Zone: The Movie, EUA, 1983)
Com Kathleen Quinlan. Warner.
Nesta homenagem ao cultuado seriado televisivo *Além da Imaginação*, Dante dirige o terceiro dos quatro episódios, sobre um garoto com o poder de dominar todos à sua volta. O produtor da série original, Rod Serling, ficaria orgulhoso.

VIAGEM AO MUNDO DOS SONHOS ●●
(Explorers, EUA, 1985)
Com Ethan Hawke, River Phoenix, Jason Presson. CIC.
Três garotos constroem uma nave com a qual pretendem viajar pelo espaço. Dante deixou o horror de lado para se concentrar aqui no universo infantil. O filme começa bem, mas cai da metade para o final. O garoto River Phoenix testava aqui o talento consolidado em *Conta Comigo*.

HISTÓRIAS MARAVILHOSAS III ●●
(Amazing Stories III, EUA, 1986)
Com Hailey Mills, Stephan Geoffreys. CIC.
Joe Dante dirige o primeiro episódio ("O Greibble") sobre um monstro devorador. Mais uma vez ele imprime aqui sua marca registrada, combinando humor e horror. Destaque para a caprichada produção, aos cuidados de Steven Spielberg.

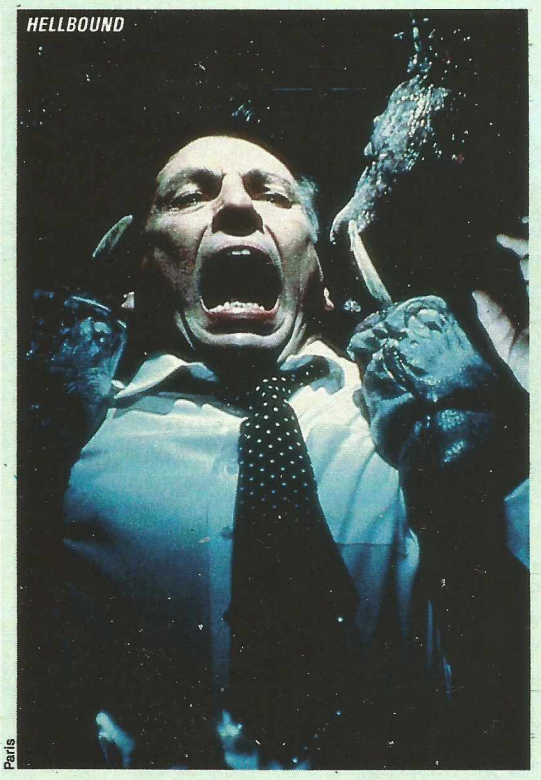
GEORGE ROMERO

O EXÉRCITO DO EXTERMÍNIO ●●●
(The Crazies, Itália, 1973)
Com Lane Carroll, W. G. McMillan. Transvídeo.
Um tema corrente na filmografia de Romero é o da mudança de comportamento provocada por um agente externo. Aqui é um vírus manipulado pelo Exército americano que, após contaminar o sistema de abastecimento de água de uma cidade, transforma todos os seus moradores em perigosos assassinos.

CREEPSHOW ●●●
(Creepshow, EUA, 1982)
Com Hal Holbrook, Adrienne Barbeau, Fritz Weaver. Look.
Romero uniu-se aqui ao rei do terror pop, Stephen King, para uma homenagem às revistas de horror em quadrinhos dos anos 50. São cinco episódios, explorando temas comuns ao gênero. O filme tem muito charme ao reproduzir a estética dos quadrinhos e vai agradar a quem curte o gênero.

MARTIN ●●●
(Martin, EUA, 1978)
Com John Amplas, Lincoln Maazel, Christine Forrest. L.M.P.
Não por acaso, este é considerado um dos melhores filmes do cultuado diretor. Martin é um psicopata posando de vampiro. Ele usa uma seringa para drenar o sangue de suas vítimas. Perturbador, o filme conta com participações especiais do próprio diretor e do rei da maquilagem, Tom Savini.

DIA DOS MORTOS ●●●
(Day of the Dead, EUA, 1985)
Com Lori Cardille, Terry Alexander, Joseph Pilato. Look.
Zumbis são a especialidade de George Romero. Aqui eles investem novamente contra os vivos, os quais, para não servir de almoço, refugiam-se num abrigo subterrâneo. O filme fecha a trilogia carnívora iniciada em 1968 com o assustador *Night of the Living Dead*.


HELLBOUND
Paris

CLIVE BARKER

HELLRAISER — RENASCIDO DO INFERNO ●●●
(Hellraiser, Inglaterra, 1987)
Com Andrew Robinson, Clare Higgins, Ashley Laurence. Paris.
Filme de estréia do escritor Clive Barker, que se mantém fiel aqui a um lado muito particular de seu delirante universo: o sadomasoquismo. Para conservar ao seu lado o amante recém-chegado do inferno, uma mulher torna-se assassina. Sangue e vísceras em profusão.

HELLBOUND — RENASCIDO DO INFERNO PARTE II ●●
(Hellbound: Hellraiser II, Inglaterra, 1988)
Direção: Tony Randel. Com Ashley Laurence, Clare Higgins, Ken Cranham. Paris.
Esta seqüência compensa com mais sangue e elaborados efeitos visuais a inconsistência do roteiro. A partir da segunda metade do filme, a ação transcorre quase que inteiramente no domínico dos cenobitas, o que acaba dando livre curso a alucinantes visões nem sempre bem inseridas na trama.

MARTIN
L.M.P.

Resenhas de Paulo Capuzzo

CARTAS

Conto premiado

Recebi a edição de SET Terror e Ficção, que me deixou satisfeito e vaidoso. Gostei muito dos artigos, a revista está ótima, como sempre, e o tratamento dado ao meu conto, inclusive as ilustrações, deixou meu ego subindo pelas paredes. Obrigado pelo cuidado e o carinho dados ao meu texto.
Braulio Tavares
(Rio de Janeiro — RJ)

Foi com satisfação que recebemos a terceira edição de SET Terror e Ficção, principalmente pela publicação de um conto premiado de FC de um de nossos associados, Braulio Tavares, iniciativa essa das mais louváveis. Nossos calorosos elogios aqui representados por mais de duzentos associados do Clube de Leitores de Ficção Científica.
Luiz Marcos da Fonseca
(Araraquara — SP)

Poe e os diretores

Como fã incondicional de filmes e livros de terror e ficção científica, parabenizo-os pelo excelente nível de SET Terror e Ficção. A matéria sobre Edgar Allan Poe está simplesmente sensacional, merecendo destaque também a de David Cronenberg.
(Harvey H. de Melo Filho
(Belo Horizonte — MG)

A última edição de SET Terror e Ficção está simplesmente magnífica. A melhor pedida foi mostrar filmes como *Hellraiser* e destacar diretores como Clive Barker e David Cronenberg.
Daniel D. Jorge
(São Paulo — SP)

Finalmente alguém no Brasil começa a dar o devido valor aos filmes de terror, que são uma tortura gratificante aos meus olhos e coração. Parabéns pelas alucinantes entrevistas com George Romero, James Cameron e William Friedkin. Aguardo ansioso os próximos capítulos da série "Terror e Tecnologia".
André Merlotti
(Florianópolis — SC)

Sobre a edição

SET Terror e Ficção é a revista que faltava, e era previsível que surgisse uma especializada no gênero terror, só que eu não esperava que logo de cara surgisse uma tão boa. É ótimo ver filmes de terror sendo tratados sem gracinhas nem sensacionalismo.
Maurício Pirillo
(São Paulo — SP)

Parabenizo o editor de SET Terror e Ficção, cujo terceiro exemplar manteve o nível dos anteriores. Contudo, acho que o espaço de ficção foi insuficiente. Se não há muitos filmes em andamento nesse gênero, procurem lembrar-se dos filmes que mudaram o rumo da ficção.
Francisco Fernandes
(Belo Horizonte — MG)

Sem dúvida foi um grande prazer saber da nova periodicidade de SET Terror e Ficção. Achei uma grande sacada a inclusão de assuntos outros intimamente ligados com o cinema e com o tema de terror e ficção, como história em quadrinhos e literatura.
Marcelo Pirani Vieira
(São Paulo — SP)

A terceira edição de SET Terror e Ficção está maravilhosamente macabra. Os editores estão de parabéns e devem simplesmente continuar editando cada vez mais.
Rogério Márcio
(Três Rios — RJ)

Domingo, 14h27. Acabei de ler SET Terror e Ficção e fiquei boquiaberto. Isso não me surpreende, porque a cada edição vocês melhoram mais e mais. Mas eu não esperava tanto em tão curto prazo. As matérias estão fantásticas.
Sérgio Paulo Eufrosino
(Santo André — SP)

Correio entre os leitores

Compro e troco reportagens, discos e fitas de filmes de terror, principalmente de vampiros. Endereço: rua Arataia, 55, São Paulo — SP (CEP 04250).
Luciana Ribeiro — Fã-Clube Fright Night

Quero me corresponder com pessoas que realmente curtem *Sexta-Feira 13* e o famoso e amado homicida Jason. Endereço: av. Rebouças, 398, Sumaré — SP (CEP 13170).
Vinicius José Abdo

Estou interessado em comprar pôsteres de terror e aventura, como os de *A Hora do Pesadelo, Sexta-Feira 13, A Mosca* e *De Volta para o Futuro*. Endereço: rua 7 de Setembro, 280, Blumenau — SC (CEP 89020).
Bradlei Ricardo Morretti

Vendo e troco pôsteres e materiais sobre os filmes: *A Hora do Pesadelo, Sexta-Feira 13, Exorcista, Evil Dead, Demons, Poltergeist* e *Renascido do Inferno*. Endereço: rua Haroldo Lobo, 245, ap. 104, Ilha do Governador — RJ (CEP 21031).
Ana Paula Carneiro

Cartas para Editor de SET Terror e Ficção, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05477, São Paulo — SP. Todas as cartas serão respondidas pelo correio. As publicadas nesta seção, por motivos de espaço, poderão ser resumidas.

EDITORA AZUL

Editor e Diretor: VICTOR CIVITA

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

SET TERROR E FICÇÃO

Diretor de Grupo: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO
Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Editores: Dilson P. Gomes (executivo), Carlos Volpato, Mario Nery
Redação: Deborah Peleias, Walter de Silva
Auxiliar de Prod. Editorial: Marcelo de Castro
ARTE
Editor de Arte: Michel Spitale
Produção: Maria Amélia Azevedo
Diagramador: Izaú Norbertino
Arquivo e Pesquisa: Sandra Machado Alves
Correspondentes: José Emílio Rondeau e Ana Maria Bahiana (Los Angeles)
SET - TERROR E FICÇÃO
Editor: Carlos Volpato
Colaboradores: Christopher Chen, José Geraldo Couto, Luiz Nazário, Marcos Smirkoff, Marília Wendel de Magalhães (tradução), Paulo Capuzzo, Wagner Almeida Silva.
Arte: Marcelo Paton Viola, Jair Farias
Revisão e Preparação de Textos: Marcos D. Agathão
Diretor Responsável: Liège de Lima Dória Castelli
PUBLICIDADE
Diretor Corporativo: Carlos Alberto Araújo
Diretor - SP: Eduardo Rosa
Supervisora: Rosangela Cassilia
Contatos: Iracema Gil, Ricardo Mateoli
Diretor - RJ: Maria Fernanda Jorge
Contatos: Paulo Mesquita, Eduardo Barros
Produção Gráfica:
Gerente: Edna K. Burigo
Coordenador: José Soares A. Santos
Representantes:
Rio Grande do Sul e Santa Catarina: Print Sul (0512) 23-9528, (0482) 33-7622
Centro-Oeste: Publicentro Comunicações & Negócios Ltda. Fone: (061) 223-0421 — Brasília — DF
SP-2: Intermídia Repres. e Public. S/C Ltda. Fones: (016) 623-4262/623-4291 — Ribeirão Preto — SP
Belo Horizonte: Flávia P. Bouchardet Fone: (031) 222-0121
Serviços Editoriais
Abril Press - Gerente: Judith Baroni; **Escritórios - Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone: (001212) 557-5990/5993, Telex (00) 237670, FAX: (001212) 983-0972. **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 - Paris, Phone (00331) 42.66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA, FAX: (00331) 42.66.13.99
Departamento de Documentação - Dedoc - **Gerente:** Susana Camargo - av. Otaviano Alves de Lima, 4400, São Paulo, SP, Telex: (011) 22115
Serviços Fotográficos - Gerente: Pedro Martinelli
COMERCIAL
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: José Carlos Boldarine
Gerente de Circulação: Gilberto Finotto Gil
Gerente de Promoções e Propaganda: A. Vasco C. Barbosa

EDITORA AZUL
Diretores: Ana Maria Fadigas, Carlos C. Arruda, Carlos Alberto Araújo, Pedro Frazão e Vera Helena Mirandez Gomes

SET é uma publicação da Editora Azul S.A. **São Paulo - Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 01139, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 60081, CEP 05096, Telex (011) 26070. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-9282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. **Distribuidor em Portugal:** Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, Camarate, Lisboa. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril garante aos assinantes desta publicação que a interrupção definitiva da entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará a restituição da parte do preço total antecipadamente paga, correspondente aos exemplares que não forem entregues, acrescida de correção monetária calculada com base na variação do valor nominal das BTN verificada no período. Circulação desta revista: julho/agosto de 1990.
Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor de sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, 06000, Osasco, SP. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Todos os direitos reservados. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.
Fotolito: Lastri S.A. Indústria de Artes Gráficas
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

MALCOLM McDOWELL DAVID WARNER

UM SÉCULO EM 43 MINUTOS

NESTA VIAGEM, CADA SEGUNDO É UMA GRANDE AVENTURA ATRAVÉS DO TEMPO.

WARNER HOME VIDEO

© Warner Home Video Inc.

Videocassete de Alta Qualidade Sistema Dual PAL-M/NTSC

HV-BR77

Video HQ VHS, o desempenho supremo

Super FX 4-HEAD e Programação horária na tela

MADE IN JAPAN

GARANTIA DE 1 ANO

O AIWA HV-BR77 com o Super Sistema FX 4-head exibe imagens mais nítidas e bonitas em câmara lenta variável de 1/6—1/30, e também captura cada exato momento em imagens congeladas durante a reprodução de quadro a quadro. Além disso, possui um timer com programação na tela para maior conveniência. Estes e outros avanços contribuem ainda mais para o que há de mais moderno em matéria de rendimento de vídeo.

Mecanismo PAL-M de circuito real

- Configuração de 4 cabeças
- Display na tela
- Sistema HQ
- Funcionamento totalmente automático
- Gravação instantânea
- Avanço de quadro/câmara lenta/imagem congelada sem interferências (SP/LP/EP)
- Sintonizador-sintetizador de freqüência
- Programação para 6 eventos/14 dias
- Contador de fita digital

À venda na Zona Franca de Manaus

SERVIÇO DE GARANTIA

VIDEOMARTE ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA. - Av. Marechal Henrique Lott, nº 120, Loja 103, Barra Shopping, Barra da Tijuca, Tel.: (021)325-1481, CEP 22600, Rio de Janeiro - RJ.
ELETRÔNICA PAL-M LTDA.(TECNOVIDEO) - Rua do Sumidouro, nº 305, Tel.: (011) 815-9144 , CEP 04528, São Paulo - SP.
VIDEOMATIC COMERCIAL ELETRÔNICA LTDA. - Rua General Polidoro, nº 177, Tel.: (021)295-3849, CEP 22280, Rio de Janeiro - RJ.
VIDEOTEC COMÉRCIO - C/REPRESENTAÇÃO, IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO LTDA. - SCRN, 704/705, Bl. H, Loja 9, Tel.: (061)274-9805, CEP 70000, Brasília - DF.
VIDEOTRON - Getúlio Araújo de Miranda - Rua Mundurucus, nº 114, Centro, Tel.:(092)233-2633, CEP 69003, Manaus - AM.
VIDEO CHECK SISTEMA ELETRÔNICO - Travessa 14 de Abril, nº 1.674, São Brás, CEP 66030, Belém - PA.
ELETRÔNICA HIGHTEC S/C LTDA. - Rua Pandia Calogeras, nº 139, Jardim Shangri-La, Zona A, CEP 86070, Londrina - PR.

Digital Audio & Video

AIWA®